

ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

АВТОРЫ

Кирилл Румянцев, Илья Сергеев

ИЛЛЮСТРАЦИИ

Игорь Есаулов

ЭТА ИГРА СОДЕРЖИТ ЭЛЕМЕНТЫ

DUNGEON WORLD

ЗА АВТОРСТВОМ

SAGE KOBOLD PRODUCTIONS

ЭТА ИГРА РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ ПОД ЛИЦЕНЗИЕЙ

CC BY-SA 4.0



POWERED BY THE
APOCALYPSE

У2 — МАЙ 2017



СОДЕРЖАНИЕ

ОТ АВТОРОВ 03

ИСТОРИЯ 08 | МАЛАКАР 19

ПЕГАС СЕГОДНЯ 23

**ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ 30 | ФЕДЕРАЦИЯ 39
КЛОАКА 46 | ПОГРАНИЧЬЕ 53 | СТРАННИКИ 58**

ПЕРСОНАЖИ И ПРАВИЛА 61

БАЗОВЫЕ ХОДЫ 65 | ОСОБЫЕ ХОДЫ 68

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ 70

АРИСТОКРАТ 72 | КИБОРГ 76 | КОМПАНЬОНКА 80

КУРЬЕР 83 | НАЕМНИК 86 | ОФИЦЕР 89

СОРВИГОЛОВА 92 | СТРАННИК 96 | ТЕНЬ 99

ЧЕЛОВЕК ИЗ СТАЛИ 102

СНАРЯЖЕНИЕ 106 | СОРАТНИКИ 117

КОСМОС 118 | КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ 120

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ 122

УГРОЗЫ 126

ВЕДУЩИЙ 128

ФРОНТЫ 130

ВСЕЛЕННАЯ 134 | ГЛУБОКИЙ КОСМОС 137

ПРОТИВНИКИ 138

ОТ АВТОРОВ

Вот и наступил этот знаменательный момент — ты читаешь вступление к правилам второй редакции настольной ролевой игры Грань Вселенной. Круг замкнулся, и многолетний труд подошёл к своему логическому концу. Теперь все зависит только от тебя — оправляйся к далёким звёздам и раскрывай тайны неизвестных планет.

Нас спрашивали, почему вместо продолжения мы захотели полностью переписать игру и выпустить вторую редакцию. На этот вопрос так просто не ответишь. Наверное, главная причина — каждый день мы узнаем что-то новое. Когда была готова оригинальная игра (Грань Вселенной Фронтир), мы только открыли для себя удивительный мир издания настольных ролевых игр. За прошедшие два года мы многому научились, и нам уже мало просто выпускать заплатки — мы хотим изменить сам подход.

Во многом игра осталась прежней. Мы все также используем модифицированные правила Постапокалипсиса и Dungeon World, но как и прежде кроме этой книги тебе больше ничего не понадобится. Все также твоим игрокам эту книгу читать не придётся — достаточно выбрать одного из десяти стартовых персонажей и отправляться на поиски приключений. Персонажей, кстати, скоро станет больше — на этом мы останавливаться не намерены.

Вторая редакция — это квинтэссенция нашего опыта, нашего представления о том, какой сегодня должна быть настольная ролевая игра. Времена меняются, ритм жизни ускоряется, и на смену громоздким многоуровневым системам приходят вот такие вот простые игры, которые позволяют окунуться в захватывающие приклю-

чения с минимумом времени на подготовку. Грань вселенной при этом прекрасно подойдёт и новичкам, и опытным игрокам. Первые получат простые и понятные правила, вторые — достаточный уровень глубины для того, чтобы конструировать историю героев так, как им того хочется.

В заключение хочется пожелать тебе, читатель и игрок, интересных игр, удивительных открытий и стремления смело идти туда, куда не ступала нога человека. И тогда тебе покорится космос, хотя бы и в игре. Но это только начало.

Эта игра создана под впечатлением от многих произведений литературы, кинематографа и видеоигр:

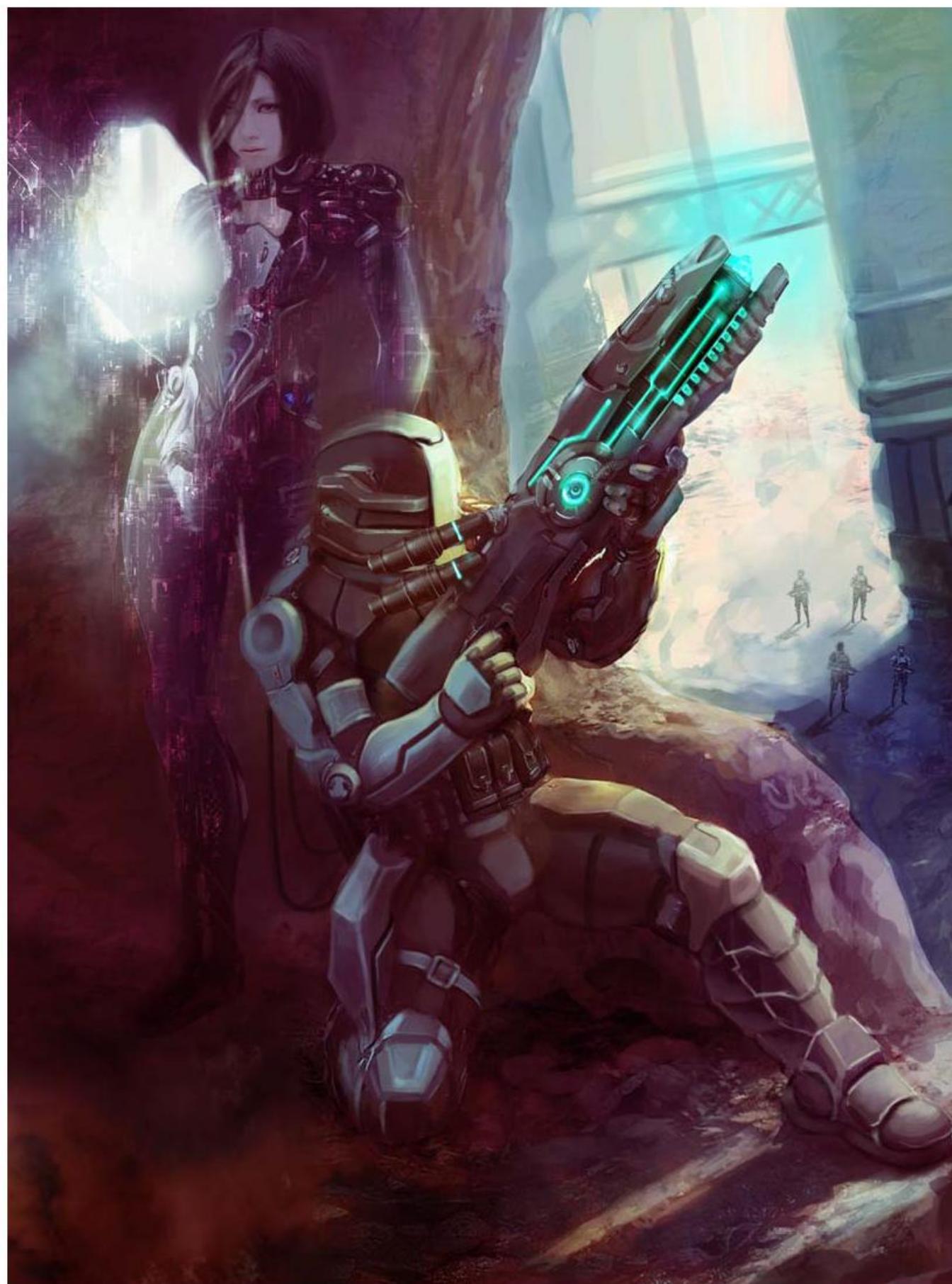
Литература: Г. Гаррисон: «Стальная крыса» (Цикл), Л. Буджолд: «Барраяр» (Цикл), Р. Злотников: «Вечный» (Цикл), С. Тармашев: «Древний» (Цикл), а также произведения Р. Хайнлайна, К. Саймака, У. Гибсона, Д. Симмонса, С. Лукьяненко, Р. Брэдбери, А. Азимова.

Кинематограф: Звёздные Врата (фильмы и сериалы), Звёздный крейсер «Галактика» (сериал 2004—2009 годов), Звёздный Путь (все фильмы и сериалы), Звёздный десант, Пандорум, Ловушка на Луне, Сквозь горизонт, Хроники Риддика, Firefly (сериал 2002–2003), На краю Вселенной (сериал 1999–2003), Звёздные войны, Затерянные в космосе, Космическая одиссея 2001, Интерстеллар, Луна 2112, Пекло, Чужие (цикл), Гаттака.

Игры: Fading Suns, Eve Online, Freelancer, Mass Effect, Master of Orion, Privateer, Borderlands, Deus Ex, Космические рейнджеры.

Официальный сайт игры: <http://eotvrpg.ru>

Группа в Контакте: <http://vk.com/edgeoftheverse>



ПРИМЕР ИГРЫ

ВЕДУЩИЙ: Вы стоите в ангаре заброшенной космической станции. Скучное аварийное освещение не позволяет разглядеть все помещение, но вы понимаете, что на станции давно не было посетителей: повсюду разбросаны куски внутренней обшивки, остатки инструментов и контейнеров, а у одной из стен валяется ржавый и помятый внутрисистемный шаттл. Что вы будете делать?

НАЁМНИК: Я взвожу штурмовую винтовку и включаю подствольный фонарь. Наверняка пираты, за которыми мы охотимся, все ещё здесь, и я не хочу, чтобы мы попали в засаду.

КИБОРГ: Пока наёмник охраняет нас, я исследую ангар в надежде найти системную консоль, через которую хочу подключиться к центральному компьютеру станции.

[Исследование — это ход персонажа, поэтому он берет и бросает 2 кубика. На них выпало 2 и 5, в сумме 7. Персонаж добавляет к результату свой Навык +2, что даёт ему финальный результат 9. Это частичный успех — по правилам хода Ведущий расскажет ему что-то интересное об объекте исследования.]

ВЕДУЩИЙ: Твои базы данных подсказывают тебе, что такую консоль имеет смысл искать как раз там, где сейчас валяется разбитый шаттл. Скорее всего, не сдвинув шаттл, ты не получишь доступ к консоли. Что ты будешь делать?

СОРВИГОЛОВА: Я попробую помочь. Наверняка, раз это ангар, здесь есть кран или подъёмник. Ведь так?

ВЕДУЩИЙ: Я согласен с тобой. Но он, скорее всего, тоже не работает.

[Так как это очевидный факт, не нужно делать бросков, чтобы обнаружить крупный кран, болтающийся под потолком ангара.]

СОРВИГОЛОВА: Нет в этом мире такой вещи, которую я не смог бы починить. Пусть это и не космический корабль, но я справлюсь. Отправляюсь чинить кран, который мы используем, чтобы убрать шаттл от стены.

[Чинить — это ход персонажа, поэтому он берет и бросает 2 кубика. На них выпало 1 и 3, в сумме 4. Персонаж добавляет к результату свой Навык +2, что даёт ему финальный результат 6. Это провал — по правилам, Ведущий воспользуется ситуацией и....]

ВЕДУЩИЙ: Во время ремонта кран внезапно пришёл в движение, и по ангару разнёсся ужасно громкий скрип проржавевших сочленений. Определённо, если на станции и были посторонние, теперь о вашем присутствии знают все.

СОРВИГОЛОВА: Черт возьми, я не хотел!

НАЁМНИК: Я ожидал чего-то подобного. Выключаю фонарь и располагаюсь напротив входа в ангар. Если сюда сунутся пираты, их будет ждать большой скорприз.

ВЕДУЩИЙ: Твоя предусмотрительность не подвела тебя. Спустя всего несколько минут по коридору заметались лучи фонарей и в ангар вломилась группа из семи пиратов, вооружённых разномастным оружием и отчаянно матерящихся в голос. Что вы будете делать?

СОРВИГОЛОВА: Если ремонт ещё не закончен, то мне не следует отвлекаться. Пусть наёмник с киборгом развлекаются, как умеют.

КИБОРГ: А чего от него ещё ждать? Активирую имплант-хамелеон и становлюсь невиди-

мым. Попробую зайти им в тыл или хотя бы во фланг.

НАЁМНИК: Опять все приходится делать самому. Я целюсь в ближайшего пирата и обрушиваю на него и его соседей поток свинца.

[Поток свинца — это стартовый ход Наёмника, поэтому он тратит 1 припас, затем берет и бросает 2 кубика. На них выпало 3 и 6, в сумме 9. Персонаж добавляет к результату свою Ярость +1, что даёт ему финальный результат 10. Это полный успех — по правилам игрок выбирает два пункта из предложенных в описании хода трёх.]

НАЁМНИК: Я выбираю две цели — двух пиратов ближе всего ко мне — которые получают урон, а все остальные будут прижаты к земле очередью из штурмовой винтовки, так что киборг получит +1, когда сделает свою первую атаку.

[Игрок берет три кубика, потому что это урон его класса и бросает их. Так как это бросок урона, считается результат каждого кубика. Если выпало 4 или 5 — цель получает единицу урона. Если выпало 6 — цель получает две единицы урона. В этот раз выпало 4, 6 и 6 — практически шикарный результат — 5 единиц урона каждому. Ведущий сверяется с характеристиками пиратов из списка противников — пират может пережить только 2 единицы урона.]

ВЕДУЩИЙ: Когда ты открываешь огонь, два пирата даже не успевают понять, что происходит. Первые же пули настигают их, отбрасывая на пол уже безжизненные тела. Остальные бросаются в укрытие. Что вы делаете дальше?

КИБОРГ: Я воспользуюсь ситуацией и подкрадусь к одному из пиратов с краю. Он должен не пережить удар моей мономолекулярной катаны. Атакую его.

[Атака — это ход персонажа, поэтому он берет и бросает 2 кубика. На них выпало 1 и 3, в сумме 4. Персонаж добавляет к результату свою Ярость +0 и бонус +1, который получает за счёт эффективного хода наёмника, поэтому финальный результат — 5. Это провал — по правилам, Ведущий воспользуется ситуацией и...]

ВЕДУЩИЙ: Последствия неудачно начатого ремонта крана работают все ещё против вас. Разряд, вырвавшийся из повреждённого силового кабеля, сбивает с тебя маскировку почти перед самой атакой, и этого времени оказывается достаточно для того, чтобы пират успел выстрелить. Брось себе 2 кубика урона.

[Ведущий никогда не бросает кубики сам, поэтому свою судьбу Киборгу придётся проверять самому. Он бросает 2 кубика, и на них выпадает 2 и 5 — как мы помним, урон считается по каждому кубику, так что в итоге киборг получает единицу урона. Каждый персонаж может получить ограниченное количество единиц урона перед тем, как получит критическое ранение.]

КИБОРГ: Ой. Неприятная ситуация. Мне срочно требуется помощь.

НАЁМНИК: Я поклялся защищать его (это записано в связях моего персонажа), так что встаю в полный рост, чтобы привлечь внимание пиратов, и открываю огонь по тому пирату, который атаковал киборга.

[Ты уже знаешь, как работает атака, поэтому просто скажу, что пират получил свои 2 единицы урона и «благополучно» выбыл из боя. Осталось всего 4 пирата, и их жажда крови слегка уменьшилась.]

СОРВИГОВА: Надеюсь, я заставил этот кран работать?

ВЕДУЩИЙ: Кстати, да. Пока твои соратники сдерживают натиск пиратов, ты смог завести кран. Что ты делаешь дальше?

СОРВИГОЛОВА: Я подцепляю краном разваленный шаттл и сбрасываю его на пиратов. Может, всех и не задавит, но зато точно заставит их на время отвлечься от перестрелки.

ВЕДУЩИЙ: Отличная идея. Упавший шаттл поднимает тучу пыли, которая скрывает все в радиусе нескольких метров. Выстрелы стихают, и у вас есть несколько минут передохнуть. Что вы делаете дальше?

КИБОРГ: Так как доступ к системной консоли теперь открыт, я бегу к ней и подключаюсь, в надежде скачать план станции, а также, может быть, получить доступ к её системам. Тогда я смогу сделать жизнь местных пиратов гораздо веселее.

На этом пример игры заканчивается, но не заканчиваются приключения героев. Сможет ли киборг получить доступ к системам? Удастся ли наёмнику победить остальных пиратов? Найдут ли персонажи то, зачем прилетели на эту заброшенную станцию? Вы можете узнать сами, начав свою игру.

ИСТОРИЯ

После воздействия ЭХО сложно восстановить точные даты некоторых событий, так как данные об эпохе до появления этой системы весьма обрывочны. Ниже приводится максимально достоверная хронология, кратко повествующая о прошлом человеческой цивилизации.

946 ЛЕТ ДО ЭХО

Колониальные корабли прибывают на Алуат. Почва планеты необычайно плодородна, однако сразу же ощущается недостаток полезных ископаемых, а ещё более — ограниченность ресурсов самих пяти достигнувших планеты кораблей. Колонисты осваивают земли вокруг мест посадки.

925 ЛЕТ ДО ЭХО

Между колонистами вспыхивают первые столкновения за обладание редкими месторождениями полезных ископаемых.

ОКОЛО 875 ЛЕТ ДО ЭХО

Годы первой полномасштабной войны за контроль над необходимыми колонистам ресурсами. В ходе военных действий уничтожен один из колониальных кораблей, в результате чего в атмосферу планеты выброшено токсичное вещество, быстро поражающее местную флору и фауну. Опасаясь экологической катастрофы, три из оставшихся на ходу четырёх кораблей покидают гибнущий Алуат.

ОКОЛО 870 ЛЕТ ДО ЭХО

Экосистема Алуата смогла справиться с загрязнителем — ущерб оказался не столь значителен, как предполагали покинувшие планету колонисты. Оставшиеся на планете люди выжили, но технология оказалась под запретом — во избежание повторения подобных катастроф. Вскоре население Алуата погрузилось в аналог эпохи средневековья.

Тогда же два корабля приземляются на Анхиле, один колонизирует Прим. Это их последнее путешествие — корабли больше не могут выйти в космос. Колонии оказываются предоставленными самим себе.

524 ГОДА ДО ЭХО

Обитатели Анхила вновь покоряют космическое пространство.

506 ЛЕТ ДО ЭХО

Первый контакт обитателей Анхила и Прима. Объединение двух цивилизаций и начало эпохи Экспансии.

ОКОЛО 500 ЛЕТ ДО ЭХО

Первые свидетельства о деятельности прогрессоров на Алуате.

357 ЛЕТ ДО ЭХО

Восстановление Алуата. Недовольным новым режимом было предложено покинуть планету.

ОКОЛО 300 ЛЕТ ДО ЭХО

Автоматический зонд получает сообщение от покинувших Алуат колонистов — они нашли новую планету, получившую название Рай. Это последнее сообщение от них — координаты планеты неизвестны. Впоследствии историки предположили, что колонисты вступили в контакт с представителями иной цивилизацией и были поглощены ими. Эта цивилизация скрыла Рай от человечества с помощью неизвестных людям технологий. В последующую эпоху многие исчезновения кораблей также связывают с деятельностью этой цивилизации.

ОКОЛО 320 ЛЕТ ДО ЭХО

Окончательное разделение цивилизации на два государства — Таурианскую Республику и Федерацию Прим.

ПЕРИОД 300–200 ЛЕТ ДО ЭХО

Основание Тэратолла, Консорциума Грэду и ряда более мелких государств, в частности Сегуната Десе Хоши (199 год до ЭХО)

ОКОЛО 230 ЛЕТ ДО ЭХО

Масштабные реформы в Республике. Устав от бюрократии и коррупции, люди провозглашают монархию и выбирают Императорской семьёй одну из династий правителей Алуата — Аквин. Таурианская Республика переименовывается в Таурианскую Империю. В течение последующего периода сразу несколько семей получают дворянство и фамилию, начинающуюся на букву «А» — на языке перовоселенцев одного из колониальных кораблей это означает чистоту и благородство. Традиция такого наименования сохранится до наших дней. Кроме того, дворяне исповедуют свободу тела и разума от воздействий, поэтому не используют кибернетическую аугментацию и иные модификации. Аналогичную моду нередко перенимают и простолюдины.

213 ЛЕТ ДО ЭХО

Консорциум Грэду меняет форму правления. До этого года в государстве существовала так называемая киберократия, при которой информация о любой проблеме мгновенно доносилась — с помощью компьютерных и информационных программ — до людей, способных её решить. В этом году власть передаётся передовому искусственному интеллекту под названием Проконсул.

ОКОЛО 190 ЛЕТ ДО ЭХО

Народ Таурианской Империи воспользовался данным при формировании государства правом и проголосовал за смену правящей династии. К власти приходит Дом Астор.

80 ЛЕТ ДО ЭХО

Начало того, что впоследствии историки назовут Последней Войной. Нарастающее напряжение в отдалённой части рукава Приора, где некогда

совершили посадку первые колониальные корабли, привело к осложнениям в отношении между Империей и Федерацией, зажатым соседями и неспособными более расширяться. Опасаясь укрепления соседей, Империя блокировала транзитные перевозки из Федерации в Тэратолл. После того, как Прим огласил ультиматум, оставшийся без ответа, три государства вступают в войну.

74 ГОДА ДО ЭХО

Консорциум Грэду становится союзником Таурианской Империи и вступает в войну.

ОКОЛО 70 ЛЕТ ДО ЭХО

Ханцерлянд, недовольный отсутствием внимания к национальным проблемам, заявляет о своём отделении от Тэратолла. Он также вступает в войну, выбрав в качестве союзника Таурианскую Империю. Из-за обширности освоенных человеческим сообществом территорий и доступных ему ресурсов война становится затяжной.

ОКОЛО 50 ЛЕТ ДО ЭХО

Движение Единение становится серьёзной политической силой. Неизвестно, где именно оно возникло, однако в начале 900-х о Единении люди заговорили всерьёз и на всех уровнях. Оно несло передовые технологии и процветание всем, кто откажется от пути насилия. Единственным требованием был отказ вступающих от использования искусственного интеллекта.

ОКОЛО 40 ЛЕТ ДО ЭХО

Ханцерлянд официально вступает в Единение.

ОКОЛО 15 ЛЕТ ДО ЭХО

Тэратолл и Федерация вступают в Единение. Конец войны.

СОЗДАНИЕ ЭХО

Противодействие Проконсула и Единения заканчивается отключением искусственного интеллекта. В качестве замены и возврату к киберократии Единением предложена новейшая техноло-

гия — ЭХО. Подключённые к ней люди обретают возможность мгновенно обмениваться информацией, где бы они ни находились, и получают доступ ко всеобщей базе данных. Консорциум вступает в Единение. В течение последующего периода к сети подключается подавляющая часть человечества.

Сегодня мы почти ничего не знаем о том времени, когда люди были подключены к ЭХО, так как загруженная в сеть информация (а это почти вся база данных цивилизации) была утеряна. С правлением Единения наступил Золотой Век человечества, продлившийся около 200 или 300 лет. В конце этого периода было колонизировано более трёхсот планет в рукаве Приора (а поселения или постоянные базы основаны на более чем тысяче), а население перешагнуло порог в 150 миллиардов человек. Государства почти потеряли своё значение. Наука и техника развивались невиданными темпами. По легендам, человечество того периода обладало небывалыми технологиями, способными перемещать планеты и создавать новые звезды.

1

День Агонии. В день, когда к ЭХО было подключено 99,5% человечества, цивилизация практически перестала существовать. Все, кто был подключён к сети, подверглись процедуре форматирования сознания. Их личности, желания, характер были полностью стёрты. Единение оказалось Машиной, поливидовой цивилизацией с единым разумом. Именно она несколько веков назад захватила беженцев с Алуата, колонизировавших Рай, и именно она затем спрятала планету от остальных людей. Машина предложила оставшимся неподконтрольными людям сдать по доброй воле.

Только из-за того, что форматирование — не мгновенный процесс, часть оставшихся в сознании людей смогла эвакуироваться. Так как цивилизация по сути оказалась уничтожена, День

Агонии стал новой точкой отсчёта летоисчисления.

Несомненно, что человечеству помогла выжить концепция Имперского Дома Авидам, основанная на парадигме надёжности. Благодаря дублированию множества систем и отказу от их безвозвратного переноса в ЭХО, люди смогли остаться цивилизацией, пережить хаос и даже противопоставить некоторую мощь надвигающемуся противнику.

1-43

Так называемые 40 Лет Бегства. В течение этого времени в человеческий сектор Галактики активно прибывают силы Машины. К счастью для остатков выживших, противник больше занят разворачиванием необходимой инфраструктуры на новых территориях и обустройством захваченных планет. Логика Машины очевидна — сопротивление человечества несущественно, поэтому противодействие ему имеет более низкий приоритет в реестре задач, нежели взятие под контроль неуправляемой техники покинутых миров. Силы направлены в первую очередь на «выдавливание» людей с их территорий. Из-за этого процесса данный период и получил своё название.

Он характеризуется беспорядочными и паническими действиями людей: в первую очередь обитатели планет пытались уничтожить всех «заражённых» Машиной на своей территории (что зачастую затягивалось на годы) или начинали тотальную эвакуацию (если силы были неравны). Многие планеты просто строили гигантские корабли-ковчеги, как когда-то в древности, и отправлялись в неизвестность, прочь от страшного врага. Конечно, нашлись и те, кто пытался оказать сопротивление, но человеческий флот неумолимо отступал, терпя одно поражение за другим. Безысходность и отсутствие надежды заставляли людей идти на крайние

меры — несколько миров уничтожили сами себя, лишь бы не достаться врагу.

43

Битва за Абсолют. Вопреки прямому приказу Императора, адмирал Аманда Амитхель отказалась бросать на произвол судьбы верфи и мирное население планеты. О существовании «воронки Абсолюта» было известно ещё до Дня Агонии — в окружающем звёздную систему космическом пространстве были обнаружены необычайно мощные потоки высокоэнергетических частиц, разрушающих электронику и живую ткань. Магнитосфера звезды Абсолюта и нескольких соседних систем оказались способны блокировать большую часть опасного космического ветра. Оказалось, что единственный безопасный путь из центра галактики к рукаву Приора проходит именно в окрестностях Абсолюта. Но это была не единственная аномалия странного мира. Космический ветер и изменённые им магнитосферы звёзд образовали поле, нарушающее логические цепи дронов Машины. Неожиданно для всех оставшийся в системе флот смог впервые одержать победу над неприятелем и остановить его продвижение. Неизвестно, почему Машина оказалась неспособна предусмотреть это явление. Существует теория, что все свойства «воронки Абсолюта» — не случайность, а воплощение чьего-то спасительного для человечества замысла. Цивилизация смогла наконец перевести дух и оценить потери.

Тэратолл и Ханцерлянд оказались полностью поглощены Машиной. От Консорциума Грэду в свободном секторе остались только две планеты: Цети и Крематория. Федерация Прим сохранила лишь две корпорации, принципиально не использовавшие ЭХО, однако ни президент, ни правительство не уцелели. Старомодная Империя дольше всех отказывалась вступить в Единение, что в итоге обернулось спасением для ее граждан. Плюс к этому магнитосферы Абсолюта,

Алуата и других звёзд в зоне космического ветра защитили население от форматирования Машиной.

Сегунат Десе Хоши сохранил две планеты (Тао и Аокига) из первоначальных семи, однако из тридцати одного клана сохранилось только шесть. Уцелели независимые планеты Хорус и Детус, а также Перекати-поле — флот Странников, появившийся в рукаве Приора примерно за 120 лет до этого. Странники не вступили в Единение по религиозным убеждениям.

43-83

Период Реколонизации. Остатки человечества расселяются по изолированному от Машины сектору рукава Приора, отныне получившего название Свободный Кластер. Люди поняли, что непосредственной опасности нет, и здесь можно обосноваться надолго. Время от времени через «воронку Абсолюта» продолжают прибывать пробившиеся через силы неприятеля беженцы.

43

Абсолют официально выходит из состава Таурианской Империи. Правящий Дом решает не препятствовать этому ради защиты остальной территории.

44

Заселённый беженцами Занарканд объявляет о независимости от Федерации Прим. Чуть позже Крематория делает то же самое по отношению к Консорциуму.

46

В нейтральном пространстве Свободного Кластера обнаружен древний крейсер «Эврика», экипаж которого долгое время находился в капсулах гибернации. После пробуждения экипаж не пожелал присоединиться к какой-либо державе, объявив независимость. В течение нескольких лет крейсер посещает ряд миров и ликвидирует несколько крупных угроз, в том числе опас-

ные технологии, криминальные организации, а также несколько агентурных сетей Машины.

48

Несколько частных экипажей при поддержке «Эврики» сумели уничтожить корабль-улей Машины, контролировавший пространство Прима. Звёздная система возвращена людям.

Системы Дева и Шакар, изначально входившие в состав Федерации, наиболее сильно пострадали во время войны. В том же 48 году остатки местного населения и примкнувшие к ним беженцы решают войти в состав Таурианской Империи. Федерация не в состоянии противостоять этому.

54

Федерация проводит масштабную реформу. Упразднено правительство и президент, власть переходит транснациональным корпорациям, которые делят между собой оставшиеся миры и граждан.

59

Восстановление технологии планетарных инфосетей. Запуск первых серверов и массивов данных. Первые пользователи получают доступ к практически мгновенному обмену информацией в пространстве одной звёздной системы.

60

Благословенный Ковчег, построенный на оказавшейся под контролем Машины планете, прибывает на Заал. Экипаж Ковчега объявляет планету священной землёй. Местным жителям предложено покинуть систему или присоединиться к паломникам Ковчега. Разгорается конфликт. Дабы избежать кровопролития, последователи эмира предлагают выкупить планету у населения.

После завершения сделки планета получает имя Эльхали. Покинувшие планету обитатели рассе-

лились по другим мирам, унеся с собой наследие своих культур.

67

Спутник Соллы сходит со своей орбиты. Группа исследователей обнаружила материалы, доказывающие, что это небесное тело было помещено на орбиту планеты во время Золотого Века человечества. Это должно было разогреть ядро и повысить температуру на поверхности. Однако после падения ЭХО пропал и контроль над этим процессом.

Имперским учёным удалось избежать катастрофы, отправив спутник в открытый космос. Вслед за этим планета стала стремительно остывать, хотя температура в некоторых местах осталась все ещё приемлемой для обитания людей.

72

Абсолют берет Картахену под свою защиту. Негостеприимная планета, где до Дня Агонии была всего пара-тройка небольших поселений, со временем становится базой Рейнджеров — группы независимых капитанов и их экипажей, препятствующих проникновению Машины в Свободный Кластер.

83

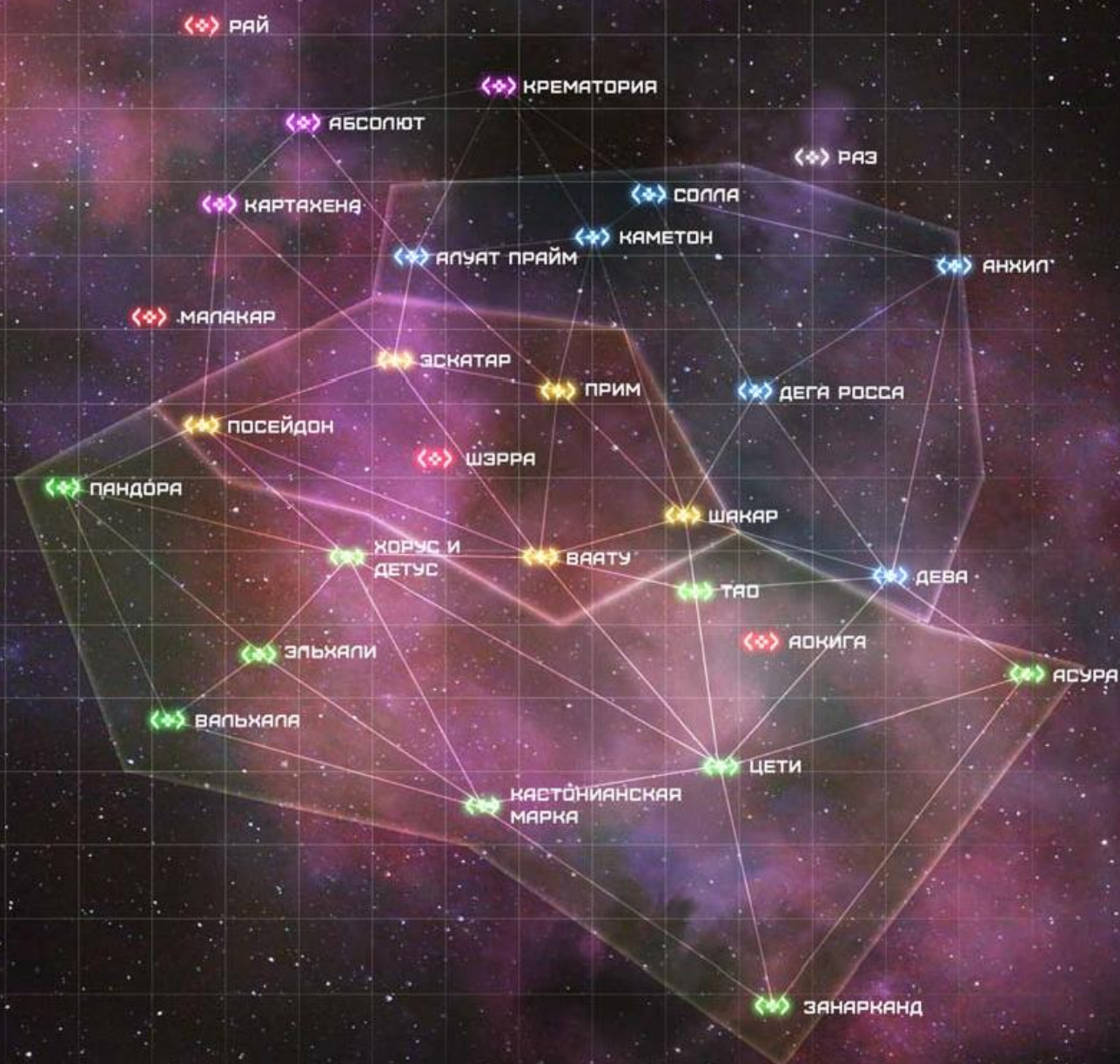
Абсолют присоединяет Крематорию.

83–86

Планета Дега Росса, чьё население состоит из большого числа беженцев, заявляет о своём желании войти в состав Таурианской Империи. Император заявляет о готовности принять новых подданных. Федерация, контролирующая планету, вводит войска для подавления сепаратистских настроений. Разгорается конфликт.

Император издаёт указ о вводе корпуса миротворцев в зону конфликта. Это приводит к полномасштабным боевым действиям. В итоге война выходит за рамки Дега Росса — флот Императора оккупирует Ваату. Оккупация продлилась

КАРТА РУКАВА ПРИОРА ГАЛАКТИКИ ПЕГАС



недолго – силы Федерации сумели отбить последнюю. Понимая, что конфликт может привести к куда большим жертвам со стороны как Империи, так и Федерации, стороны заключают мир, по которому Империя получает Дега Росса, Федерация же сохраняет Ваату и получает право на пятьдесят лет беспошлинной торговли на территории Дега Росса.

91

Под давлением общественности корпорация Эволюция, занимающаяся изучением и изменением генома человека, объявлена вне закона. Стараясь скрыться от преследования, руководство корпорации проводит ребрендинг, и спустя четыре года на рынок выходит группа компаний Магадон.

96

Открытие совершенно нового принципа получения энергии из излучения звезды Шакара. Федерация требует вернуть свою планету. Чтобы избежать новой войны, дворянская фамилия Авидам, владеющая планетой с 48 года, договаривается о входе в состав Федерации в качестве корпорации Ершалаим Групп. Император против такого решения, однако юридически это оказывается возможно.

113

Год основания группы компаний Висдегри, специализирующихся на перевозках и транспортных потоках. Начало обновления навигационных маяков Свободного Кластера.

134

Обнаружена звёздная система Асура. В останках флотилий, дрейфующих в системе, найдены детали, указывающие на их принадлежность к Консорциуму, Машине и некоей третьей стороне. Историки не могут обнаружить какие-либо материалы, приоткрывающие завесу тайны над событиями в этой звёздной системе.

139

Империя совершает попытку присоединения базы Цензура. Следователи Федерации обнаруживают связь между Императором и капитан-директором базы, вынуждая последнего подать в отставку. Цензура сохраняет свой статус.

158

Последний человек покидает планету Шэрра, некогда входившую в состав Федерации. До Дня Агонии планета находилась в процессе терраформирования, однако после падения ЭХО технология была утрачена, и со временем планета возвращалась в своё прежнее безжизненное состояние. Непригодная для жизни Шэрра, со сверхвысокой температурой и атмосферным давлением, приобретает статус потерянного мира.

168

Совет трёх кланов Аокиге тайно восстанавливает сеть ЭХО, надеясь с её помощью получить доступ к утраченным технологиям в области кибернетического протезирования. Две планеты Сегуната блюли принцип изоляции (даже друг от друга) однако союзный флот цензоров, Федерации и Занарканда своевременно обнаруживает и пытается ликвидировать угрозу. Попытки решить проблему дипломатически терпят крах, и в результате атаки ионосфера планеты детонирует, порождая энергетический заряд огромной мощности. Практически вся электроника планеты уничтожена.

Незадолго до атаки клан Янтарного Солнца принимает бесчестие, отворачиваясь от своих братьев и переходя на сторону агрессора. Впоследствии клан будет расформирован, а его члены начнут новую жизнь с чистого листа в составе кланов Стального Журавля и Чёрного Лиса.

После уничтожения Аокиги кланы Тао объявили отказ от позорного прошлого, ликвидацию Сегу-

ната Десе Хоши и прекращение принципа уединения.

177

Принципиальное улучшение теории подпространственного перемещения привело к появлению двигателей нового поколения. Перелёты между звёздами стали занимать существенно меньше времени.

186

Провалилась попытка правителей Хоруса создать Лигу Независимых Планет. Эмираты Эльхали отвергли это предложение, на Тао, официально отказавшейся от политики изоляции, все ещё сильны консервативные настроения. На Цети и Занарканде нет единого правительства и цветёт внутрипланетная борьба.

191–198

Объединив свои силы, Занарканд, Хорус и Цети проводят серию рейдов, направленных против пиратов региона. Однако успехи не способствовали образованию новой коалиции, а, напротив, привели к осложнениям дипломатических отношений с Занаркандом. Эта планета, более прочих заинтересованная в безопасной торговле, выиграла от состоявшейся инициативы больше всего.

Во время одного из рейдов была обнаружена планета Кастон, до Дня Агонии принадлежавшая Федерации и считавшаяся затем опустошённой Машиной. Когда-то на планете было создано хранилище эмбрионов, и после того, как неприятель направился на соединение с основными силами, выжившие активировали схрон и заново населили мир. Однако возродившаяся цивилизация не сумела подняться выше уровня средневековья.

Федерация решила предоставить этот социум самому себе, признав его бесперспективным. Туземцы агрессивно отнеслись к пришельцам,

поэтому на Кастонианскую Марку никто никогда не претендовал.

207

Корпорация ТКЦ, специализировавшаяся на финансах, общении и политике индивидуализма, объявляет о своём банкротстве и расформировывается. Это была последняя компания, пережившая День Агонии.

212–236

Кризис Данияра. Император Данияр Талон Астор был публично остановлен цензорами при попытке вернуть Шакар Империи. Данияр объявил им войну, но осуждение межпланетным сообществом заставило его отменить это решение. Цензоров поддержала не только Федерация, но и миры Клоаки, а также Абсолют, обычно не вмешивающийся в дела Свободного Кластера. В этот раз правительство Абсолюта заявило, что поддерживает Цензуру, ибо не желает войны на два фронта. Напряжение спало, однако цензоры оставались в Империи вне закона вплоть до смерти Данияра.

220

На Тао обнаружен шпион Детуса, занимающийся промышленным и научным шпионажем. Клановый совет постановил это деяние бесчестным и позорным и объявил войну Детусу, на стороне которого выступил и Хорус.

221

Армия Вторжения Хоруса и Детуса высаживается на Тао.

222

Основание клана Ледяного Дракона. В отличие от других кланов, у него нет кодекса, но есть предписание добиваться своего любыми способами.

225

После нескольких громких убийств видных чиновников и офицеров официальный Хорус отво-

дит войска с территории противника. Война считается оконченной.

230

На Абсолюте диагностировали сильное снижение интенсивности атак Машины. По неизвестным причинам вторжения стали происходить существенно реже и меньшим флотом. До сих пор неизвестно, почему это произошло. Экономика Абсолюта впервые пошла в рост.

233

Корпорация Юнити признана одним из лидеров на рынках Федерации Прим.

245

Уничтожение клана Ледяного Дракона как противоречащего кодексу Тао и принципам благородства и открытости. По вердикту совета, их тайные и подлые убийства не несли чести и бросали тень на репутацию остальных кланов. Однако есть доказательства, что клан не был уничтожен целиком, и с тех пор на разных планетах время от времени обнаруживаются его представители.

256

Восстание на Анхиле. Группа высокородных аристократов одноименного дома подняли восстание под лозунгами за честные выборы нового Императора. После подавления восстания были обнародованы факты, доказывающие причастность этих аристократов к ряду громких преступлений, а объявленные «свободные выборы» оказались всего лишь красивыми словами для простолюдинов.

По итогам расследования на дом Анхил был наложен огромный штраф, который до сих выплачивается в казну Империи. Также аристократам дома впредь запрещено покидать планету без официального разрешения Императорской Канцелярии.

259

В Федерации появляется первый в Свободном Кластере корабль типа линкор, практически равный по мощи небольшому флоту. Его строительство стало полной неожиданностью для других государств. Появляются слухи, что на стапелях Эскатара, где был построен звездолёт, закладываются новые корабли, способные изменить баланс сил в человеческом пространстве.

263

Линкор, получивший название «Вельзевул», продан Абсолюту вместе с технологией его строительства и всеми спецификациями. Федерация пыталась преподнести его в дар, но правительство Пограничья заявило, что даже в обмен на десять таких кораблей не войдёт в состав государства. В итоге была заключена сделка на иных условиях.

272

Повторное открытие Вальхаллы — планеты, некогда терраформированной под слоем льда. В День Агонии вторжение Машины было подавлено выжившими обитателями, однако в процессе были полностью уничтожены промышленные предприятия, средства связи и инфраструктура терраформирования. Планета вновь покрылась льдом, но цивилизация сумела выжить вблизи источников тепла, хоть и скатилась в примитивное варварство.

Исследовательская группа, направленная на изучение ледяного мира, излучавшего тепло, пробилась сквозь толщу ледяных облаков и высадилась на поверхность планеты. Более от них сообщений не поступало. В следующей экспедиции первым в пробитый колодец проник элитный боец, облачённый в передовой штурмовой экзоскелет, снабжённый записывающим оборудованием. Благодаря этому исследователи получили фрагменты видео, на которых первопроходец погибает от рук вооружённых топора-

ми дикарей, которые разрывали обшивку его экзоскелета голыми руками.

Однако позднее контакт все-таки удалось установить. Дикарям показали, что мир несоизмеримо больше их заточенной в ледяной тюрьме планеты. Они же, в свою очередь, поделились секретом своего выживания — уникальным местным микроорганизмом, обитающим в симбиозе с местными жителями и удивительным образом изменяющим и усиливающим способности носителя. Учёные до сих пор не разобрались в механизме этого симбиоза.

285

Основание Торговой Империи фон Киршнера (Кастонианская Марка). Вскоре она окажется одной из влиятельных корпораций Клоаки.

289

Инцидент на Шакаре. Компания Тариус под покровительством Блэк Пантер создала искусственный интеллект с неограниченными способностями к самообучению. Этот проект был осуществлён вполне легально — за неполные 300 лет ужасы Машины забылись, и многие люди ратовали за снятие ненужных ограничений. Тем более, что Машина была чужеродным ИИ, о котором до сих пор так и не было известно практически ничего. Монолит, как называли ИИ его создатели, получил некоторое количество директив, из которых высшей по приоритету была директива о защите человечества любой ценой. Однако амбициозные творцы нового разума ошиблись. ИИ захватил все производственные мощности планеты, отключив при этом большинство систем жизнеобеспечения. Он рассчитал, что, пожертвовав населением одной планеты, он будет способен создать производственный комплекс настолько эффективный, что

он будет в состоянии конкурировать с Машиной в том числе в размере армии и флота. Таким образом Монолит собирался защитить человечество от самой серьезной угрозы, указанной его создателями.

Для обуздания амбициозного искусственного интеллекта потребовались усилия Федерации и цензоров во главе с нынешним капитан-директором Тамарой Гладстон. По свидетельству очевидцев спасательной операции, от катастрофы межпланетного масштаба цивилизацию отделяли буквально считанные дни.

296

Катастрофа на Малакаре. Планета полностью потеряна. Ты хочешь узнать больше? Смотри специальный раздел.

300

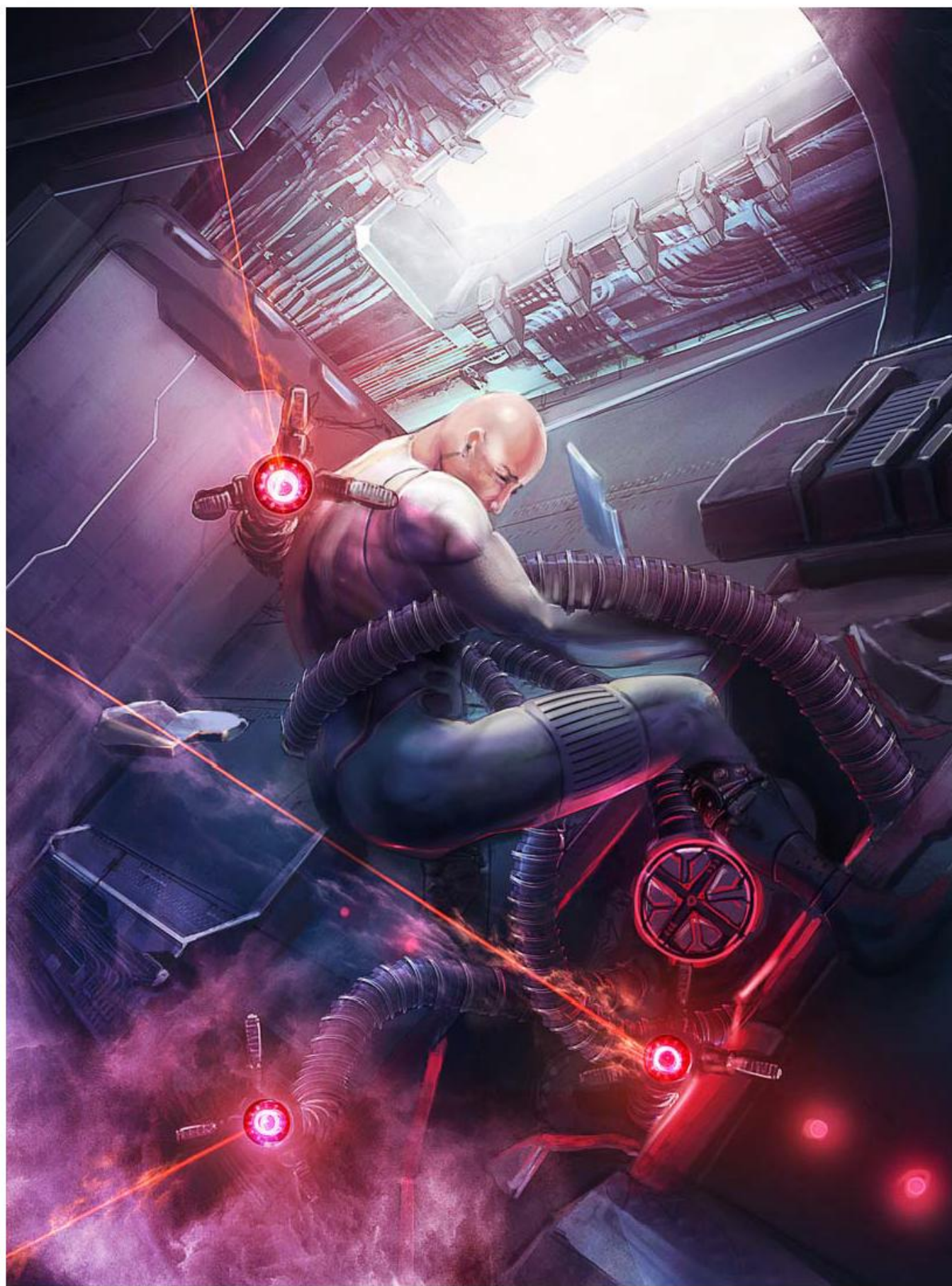
Смерть Императора Эстебана Гар Астора. На престол всходит его единственный наследник — Эленика Коралин Элизабет Астор. Юная Императрица, которой на момент коронации едва исполнилось 28 лет, проявила ярко выраженный талант к управлению огромным государством. Учитывая, что Императрица так и не связала себя узами брака, правящие дома Таурианской Империи развернули негласную кампанию с целью обойти конкурентов в борьбе за руку повелительницы.

302

Духовный лидер Перекати-поля объявляет о явленном ему седьмом откровении Бездны. Древнее табу, запрещающее Странникам посещать обитаемые людьми планеты, наконец снято.

307

Наше время.



МАЛАКАР

Тебя могло заинтересовать, почему в хронологии не описана Малакарская катастрофа, случившаяся в 296 году. Дело в том, что мы не хотим сами отвечать на вопрос, что же там произошло. Мы предлагаем тебе стать соавтором мира игры и самому решить, какое именно событие сделало Малакар потерянным миром. Ниже представлены 6 вариантов случившегося: ты можешь спросить Ведущего, какой вариант лучше отвечает его задумке, можешь выбрать вместе с ним или даже кинуть кубик. Ну и мы не запрещаем придумать свой вариант, если он покажется тебе более интересным.

Каждый вариант имеет свою тематику и накладывает уникальный отпечаток на нынешний 307 год. Влияние Малакарской катастрофы может ощущаться по-разному, и при желании даже можно играть в расследование произошедших тогда событий. Этот выбор позволить сделать каждую игру ещё более уникальной и неповторимой.

1. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

За 6 лет до катастрофы цензоры дали указание корпорации Тариус остановить проект «Монолит». В качестве причины указывалась потенциальная опасность разработки искусственного интеллекта для человечества. Однако эта мера не остановила корпоративных лидеров. Лишившись поддержки Блэк Пантер, Тариус переехал с Шакара на планету Малакар, где продолжил свои разработки, считая, что исследователи корпорации способны справиться с любым искусственным разумом.

Вопреки ожиданиям (и гарантиям, которые руководители исследовательского центра давали совету директоров), сразу после запуска Монолит идентифицировал человеческие особи как помеху. Первые же действия были направлены

на изолирование и нейтрализацию помехи. Брошенные на борьбу с вышедшим из под контроля искусственным интеллектом специалисты оказались неспособны противостоять тому, что они сами породили.

Лавинообразно информационные системы планеты начали поглощаться Монолитом. Поглощаться, отключать и перепрофилироваться. На планете вспыхнула паника. Спустя несколько суток непрерывной борьбы, когда Монолитом уже контролировались не только информационные потоки, но и системы контроля и управления гражданской и военной инфраструктурой, руководство планеты объявила эвакуацию населения. В этом Монолит не ставил им препон.

Когда первые беженцы достигли других миров и сообщили о катастрофе, объединённый флот цензоров, ИНТРАКОРПа и частей регулярных армий был спешно сформирован и отправлен на подавление мятежного искусственного интеллекта. Однако по прибытии силы зачистки не обнаружили планету. Вместо этого в пустоте космоса вокруг звезды вращались останки нескольких тысяч кораблей, спутников и станций. Мир исчез.

С тех пор люди стали более подозрительно относиться к любым эмуляторам искусственного интеллекта и автоматическим аппаратам. Попытка создания полноценных «искинов» считается в большинстве миров тяжким преступлением. А цензоры и службы Федерации по сей день ищут сообщников, позволивших закончить проект «Монолит».

2. ВСПЫШКА НА ЗВЕЗДЕ.

Космос — опасное место, и то, чего ты меньше всего желаешь, может случиться в любой момент. Звезда Малакара породила гигантскую вспышку радиоизлучения, накрывшую планету

на несколько дней. Атмосфера планеты, как и жизнь на поверхности, была практически сожжена. Галактику наводнили сотни тысяч беженцев, продолжающие страдать от лучевой болезни; некоторым из них удалось вылечиться. Большинство беженцев осели на Пандоре. Впоследствии оказалось, что малакарские учёные предсказывали вероятность катастрофы, но не были услышаны, а бюджет исследований был слишком низок. Это вызвало волну возмущения и увеличение дотаций на науку по всем планетам. Ныне существует настоящая истерия в этой области. Оплачиваются самые безумные научные проекты и самые невероятные исследования — все, что можно, чтобы предотвратить повторение Малакарской катастрофы.

3. ВОЙНА

Корпорации всегда поощряли конкуренцию между поселениями Малакара, обещая самым эффективным из них большие гранты и иную помощь. Потому на поверхности планеты всегда кипела борьба — и в один момент она вышла из-под контроля.

Полис Аоран нашёл богатое месторождение редкоземельных металлов в непосредственной близости к полису Кирстен. А эта земля как раз оформлялась в собственность последнего. Неясность положения и нежелание сторон уступить, вкупе со старыми спорами, быстро перевели конфликт в «горячую фазу».

К противостоянию присоединились и другие полисы, надеясь тем самым ослабить конкурентов и урвать свой кусок. Федерация прислала миротворцев, но они не справлялись, а на других планетах начал расти протест против поощрения конкуренции Корпорациями — люди видели в этом основную причину войны. Эти волнения не дали вплотную заняться кризисом, поэтому власть предрекающие упустили момент, когда в ход пошли генераторы антиматерии. Местные военные думали, что смогли избавиться от про-

блем с цепной реакцией, изобретя бомбы с антиматерией. Однако разрушения, произведённые таковой, сброшенной на Аоран с боевого флэера Енола Гай, прошли по следу двигателей данного аппарата прямо до кирстенского аэродрома, где хранились запасы подобных бомб.

Пресловутая цепная реакция охватила около 77% планеты, уничтожив почти все поселения. Несколько сотен тысяч выживших были эвакуированы с гибнущего мира. После этого печального события был принят реестр запрещённых видов оружия, репутация Федерации на межпланетной арене сильно упала, а Галактику наводнили десятки тысяч наёмников, нанятых или мобилизованных для участия в войне, но не успевших туда добраться или вовремя эвакуировавшихся. Сейчас для них всегда найдётся работа: Малакар не послужил наглядным примером, а лишь всколыхнул старые распри и заложил новые, даже за пределами Федерации.

4. ЭПИДЕМИЯ

После первой вспышки неизвестной болезни инфекция распространилась по всему Малакару. Предпринятые карантинные меры не помогали, в результате цензоры блокировали всю планету. В определённый момент выяснилось, что болезнь передавалась человеку, когда он выходил в местную инфосеть, что могло считаться признаком искусственного возникновения. Человек получал с экрана невидимый глазу сигнал, записывавшийся в головной мозг, откуда распространялся с нервными импульсами по организму и в короткие сроки разрушавший его. Однако с ликвидацией инфосети выяснилось, что болезнь научилась передаваться от человека к человеку самостоятельно, через зрительный канал.

За считанные месяцы планета вымерла. Болезнь так и не была изучена, и осталось неизвестным, откуда она взялась. Дабы не допустить повторения трагедии, на многих планетах заработала система изолированных инфосетей, никак не

связанных друг с другом. Получать нужную информацию стало в разы сложнее, но жалобы не имеют эффекта — безопасность важнее. Курьеры и хакеры стали пользоваться небывалым спросом. Малакар с тех пор окружён плотным кольцом автоматических батарей, имеющих программу сбивать каждого приблизившегося к околопланетному пространству — сверху или снизу.

5. НЕИЗВЕСТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Находка на Малакаре странного артефакта стала открытием столетия — исследователи выяснили, что в нескольких горных хребтах планеты скрыты колоссальные по величине аппараты. Так и осталось загадкой их происхождение — были ли это остатки Золотого века человечества (до Дня Агонии) или продукт чужой цивилизации.

Собравшиеся со всех обитаемых миров учёные постановили, что этот комплекс устройств является ни чем иным, как планетарным двигателем. Другими словами, этот аппарат был способен переместить всю планету в другую точку пространства. Споры о возможности его применения вышли на новый виток, когда комиссия пришла к заключению, что этот двигатель уже был активирован как минимум один раз и переместил планету дальше от своей звезды, сделав её более холодной и недружелюбной.

Через некоторое время специальная ассамблея властителей Малакара решилась на беспрецедентный в современной истории шаг — запуск планетарного двигателя для возвращения Малакара на «изначальную» орбиту. Бригада учёных и техников несколько месяцев перепроверяли все данные и готовили проект — нужна была абсолютная безопасность. Было чётко рассчитано расстояние перемещения, дабы не спровоцировать катаклизмы на планете и смещение орбит двух газовых гигантов в той же системе. В двигатели были заложены взрывные устройства, запрограммированные сработать, если что-то

пойдёт не так... Именно они и предотвратили возможно гораздо большую катастрофу.

Планетарные двигатели отправили Малакар в гиперпространство, но по возвращении он безвозвратно изменился. Прыжок уничтожил магнитное поле планеты и практически лишил её атмосферы, однако некоторые люди считают это благом — таким образом планета не стала обителью безумия. Большая часть населения планеты погибла при перемещении, оставшаяся — потеряла рассудок и протянула не сильно дольше. Уцелело и осталось более-менее вменяемыми лишь несколько сотен тысяч человек, поспешивших покинуть гибнущий мир. Далеко не все из них помнили своё прошлое, увеличивая количество ~~фэжВопвэ Вв~~ в галактике. А человечество, оправившись от шока, бросилось искать неизвестные технологии: кто-то чтобы изучить, а кто-то — уничтожить.

6. МАШИНА

Флот Абсолюта защищает человечество от Машины, и агрессор не может одержать над ним победу. Для обычных людей Машина — не более чем страшилка, к которой не обязательно относиться серьёзно. Так было до недавнего времени; пока эскадра Машины не появилась вблизи Малакара.

Никто этого не ждал, потому планета была захвачена быстро. Началась ассимиляция местных жителей, считанным одиночкам удалось вовремя улететь и не оказаться сбитым на орбите. В это же время состоялась массированная атака Машины на Абсолют, сковавшая флот защитников. Однако, осознавая угрозу подобного вторжения, другие государства соединили свои силы в единую эскадру, которая, хоть и не спасла Малакар, необратимо изменённый Машиной, но уничтожила силы вторжения и смогла эвакуировать с погибшей планеты ту часть населения, что не успела подвергнуться окончательной ассимиляции.

Никто так и не смог ответить, как Машина про-
рвалась к Малакару: был ли это результат техно-
логического прогресса противника, фантастиче-
ский обходной манёвр длительностью в сотни
лет, слепая удача или что-то ещё. Но всем стало
ясно, что безопасность никому не гарантирова-
на.

С тех пор существует Конвенция Оборона, куда
вошли Империя, большая часть Федерации, Тао
Прайм и Занарканд. Согласно Конвенции, каж-
дая сторона должна регулярно пополнять кос-

мический флот в определённой пропорции, в
зависимости от собственных мощностей. А Объ-
единённый флот обязуется защищать членов
Конвенции. И, хотя подобные прорывы Машины
не повторялись, вся Галактика находится насто-
роже, множа дредноуты и линкоры.

ПЕГАС СЕГОДНЯ

Пегас — спиральная галактика, состоящая из четырёх рукавов. Ранее люди контролировали несколько сотен миров, но после вторжения Машины территория сократилась до окраины лишь одного сектора рукава Приора.

Два крупнейших региона — **Таурианская Империя** и **Федерация** — в целом похожи. Это цивилизованные территории, которые принято называть Первым миром. Центральные районы безопасны, но на окраинах можно встретить пиратов, которые считают эти земли своими охотничьими угодьями — житель Федерации в среднем богаче любого жителя Клоака.

Клоака — когда-то сленговое, а после Дня Агонии ставшее официальным название региона, где расположено большое количество независимых планет. Здесь встречаются самые разные миры, от богатых и развитых до примитивных и даже первобытных. Жизнь в Клоаке опасна, но поддается определенным правилам, чего нельзя сказать о **Пустошах** — настоящей окраине галактики. Расстояния между обитаемыми мирами здесь столь огромны, что ни о какой централизованной системе отношений не может идти и речи.

Пограничье — регион, где идёт постоянная борьба против вторжения. Здесь расположен Абсолют — форпост обороны людей, который когда-то сумел преломить ход войны. Неподалёку расположена Картахена — база рейнджеров, которые являются независимыми охотниками на Машину. В Пограничье предпочитают не появляться гражданские суда, а боевые действия происходят практически ежедневно.

БЫСТРЕЕ СКОРОСТИ СВЕТА

Для путешествия между звёздными системами люди используют собственную технологию подпространственного перемещения. Эта техноло-

гия была доступна людям ещё до колонизации галактики Пегас, и с тех пор основной принцип не изменился. Перемещение основано на искривлении пространства в ограниченном радиусе: космический корабль перемещается из точки А в точку Б серией «прыжков», разделённых состоянием покоя. Прыжок требует большого количества энергии, и корабль вынужден накапливать энергию в перерывах в течение нескольких часов — от шести до двенадцати, в зависимости от комплектации корабля.

Прыжковая технология имеет ряд ограничений. Вход в звёздную систему возможен исключительно в плоскости эклиптики на расстоянии не менее 11 астрономических единиц (около 1,6 миллиарда километров) от центра звезды. Для известных регионов космоса существуют регулярно обновляемые навигационные карты, однако путешествия по неисследованным участкам космоса может быть затруднено — например, неверно проложенный курс и выход из прыжка вне плоскости эклиптики может привести к смещению положения космического корабля на 1—3 световых года.

Большинство миров обладают собственной версией глобальной информационной сети (обобщённое название инфосеть), покрывающей поверхность планеты и ближайшее космическое пространство в пределах звёздной системы. Внутри такой сети возможен свободный обмен информацией: ведение переговоров, в том числе и с использованием видео, звука, объёмного изображения с элементом присутствия, обмен файлами, документами и удалённое управление информационными системами, доступ к базам данных и разнообразным развлекательным и информационным сервисам.

Обмен данными между мирами, расположенными в разных звёздных системах, осуществляется при помощи автономных ботов-курьеров, совершающих прыжки по заранее проложенному маршруту с фиксированным расписанием. Эти корабли имеют мощные серверы для накопления данных, которые будут ретранслированы после прыжка. Каждый маршрут имеет собственное расписание прыжков (в среднем от восьми до двадцати четырёх часов), так что необходимо заранее планировать сеансы межсистемной связи. Естественно, ни о какой межсистемной связи в режиме реального времени не может быть и речи, однако внутри звёздной системы временные задержки не превышают 7 секунд даже на самых больших дистанциях.

Помимо автономных курьеров, широко распространены частные службы доставки информации. Далеко не все готовы доверять переписку (особенно деловую) пусть и защищённым, но все же общим сетям, поэтому в таком случае применяются курьеры, которые лично доставляют данные адресату. В особо редких и серьёзных случаях привлекаются курьеры, перевозящие данные в специальных имплантах, установленных в мозг. Это довольно опасная, но высокооплачиваемая работа.

МЕДИЦИНА

Современная медицина способна излечить любую болезнь — все упирается в возможности организма реабилитироваться после лечения. Хорошо изученная технология репликации тканей требует гораздо меньшего времени для заживления ранений. Также средняя продолжительность жизни составляет около 200 лет, однако это в первую очередь характерно для Первого мира — большинство окраин до сих пор находятся на уровне, который чудом позволяет протянуть лет 70. Реабилитационная медицина научилась восстанавливать утраченные органы, при этом новые органы выращиваются прямо в

теле пациента, гарантируя полную иммунную совместимость.

Помимо этого широким спросом пользуются кибернетические протезы — импланты, несущие как восстановительную или косметическую, так и утилитарную функцию. Протезирование с целью придания дополнительных свойств человеческому телу считается нормальным в большинстве миров — пока что против такого «надругательства» над человеческим телом открыто выступают только Эмираты Эльхали, предпочитающие выращивать полноценных клонов с генетическим вмешательством. Некоторые аристократы Империи также стараются не прибегать к имплантации в силу традиций.

БЕЗОПАСНОСТЬ

Каждый мир обладает собственными вооружёнными силами — их численность, подготовка и техническое оснащение зависят от богатства и уровня развития планеты. Ни одна независимая планета не может обойтись без собственных ВС, состоящих, как правило, из космического флота и сил наземного базирования. В мирное время флот охраняет наиболее удобные и часто используемые сектора входа в звёздную систему. Эти сектора используются торговыми караванами, поэтому их безопасность — главная гарантия избежать нападения пиратов.

Полицейские функции в Империи и союзниках Абсолюта возложены на армию и флот, в то время как Федерация имеет выделенные полицейские силы. Миры Клоаки используют собственные подходы к обеспечению безопасности и поддержанию правопорядка: на территории Эльхали, например, полиция имеет полномочия следить за вооружёнными силами, а на Тао полицейские функции возложены на службы безопасности Синдикатов.

Отдельно необходимо упомянуть два уникальных прецедента: ИНТРАКОРП и организация

Цензоров. Первые — секретная межпланетная организация, члены которой работают над тем, чтобы не допустить появления искусственного интеллекта, наделённого самосознанием. Считается, что такой ИИ представляет огромную опасность, так как может быть захвачен Машинной и применён против человечества. К тому же, учитывая высокий уровень внедрения информационных технологий в инфраструктуру некоторых особо развитых миров, появление и свобода воли такого ИИ может дать ему в руки безграничную власть. Никто не может предсказать, как с такой властью поступит мятежный ИИ, однако пример Машины — по сути, гигантского ИИ — заставляет всех здравомыслящих людей серьёзно опасаться такой ситуации.

Если ИНТРАКОРП действует инкогнито, предпочитая использовать скрытых агентов, внедрённых в самые разные слои населения и организации, Цензоры — публичная организация. На борту станции, вращающейся вокруг звезды Кавье, расположена база самой (как они сами считают) нейтральной и непредвзятой службы безопасности Кластера. Крейсер «Эврика», ставший впоследствии базой «Цензура», еще в период Реконструкции ликвидировал множество опасностей, порождённых хаосом того времени. За это цензоры были награждены «неподотчетностью», поддержкой со стороны крупных государств и полномочиями вмешиваться почти в любые дела, если сочтут это необходимым для исполнения своего долга: защиты всего человечества.

Кто-то представляет их себе в виде новых инквизиторов, кто-то считает группой «супергероев», а для кого-то их организация — никем не управляемое вооружённое формирование, неведь что о себе возмнившее. Где-то между этими значениями находится образ беспристрастных судей, готовых рассмотреть любое дело и вынести свой, окончательный приговор. Цензоры предотвращают самые серьезные пре-

ступления, однако не всем нравится наличие в галактике такой «бесконтрольной» силы, способной вмешиваться в дела любого государства.

ЭКОНОМИКА

Когда-то каждый мир обладал собственной платёжной системой, но после Дня Агонии все изменилось. Сегодня повсеместно в ходу кредиты — универсальная валюта, на биржевых сводках обозначаемая ВС. Держателям кредитов доступен и наличный и безналичный расчёт. Безналичный расчёт считается безопасным, поэтому чаще всего сделки могут быть проведены исключительно по безналу. Желаям работать с миром криминала ближе, естественно, наличные кредиты.

КУЛЬТУРА И ЗАКОНЫ

Каждый мир обладает собственными нормами морали, однако сохраняет некие общие черты — почти ни в одном цивилизованном мире вы не встретите рабства, а наказания за тяжкие преступления более-менее одинаковы. Существуют исключения, о которых не стоит забывать, оказавшись в гостях на незнакомой планете. Современное общество слабо религиозно, за исключением отдельных миров. В мирах Федерации религия притесняется, потому что считается конкурентом корпорациям, самостоятельно продающим образ жизни. В Империи и Эмиратах действуют собственные культы, редко выходящие за пределы своих планет.

В галактике обитают и другие разумные виды, например, Машина. Но в Свободном Кластере, кроме людей, нет известных разумных форм жизни, хотя свидетельства их существования в прошлом находятся регулярно. Более того, артефакты исчезнувших цивилизаций регулярно выставляются на крупных аукционах, а поиск их является рискованным, но прибыльным бизнесом. Любой артефакт обязательно должен быть

внесён в соответствующий реестр, а специальная исследовательская группа должна убедиться, что он не опасен. Такая система классификации, а также обязательные налоговые отчисления от операций с артефактами (до 30% стоимости) повлекли за собой появление соответствующего чёрного рынка. Целые артели контрабандистов специализируются на незаконной транспортировке артефактов.

ЛЕГАЛЬНЫЕ СЕКТЫ

Некоторые секты не имеют статуса официальной религии, но им разрешено действовать на территории практически любого из государств.

РАЗЛИТЫ

Среди тех, кто подвергся процедуре ассимиляции, но сохранил человеческий разум (это редкость, но иногда рейнджерам удаётся спасти таких) существует особое сообщество, старающееся помочь своим собратьям по несчастью. Они занимаются реабилитацией и интеграцией таких людей в человеческое сообщество, так как сами прекрасно понимают, насколько это тяжело.

Обычные люди далеко не всегда готовы мириться с таким соседством, поэтому частично ассимилированные нередко или становятся добровольными затворниками, или опускаются на самое дно жизни. Адепты братства путешествуют по мирам пограничья, разыскивая тех, кто пострадал от действий Машины. Это почётная и трудная работа, нередко обыватели относятся к разлитам с не меньшим отвращением, чем к их подопечным.

Обитель разлитов расположена в отдалённой звёздной системе Раз где-то на задворках пограничья. Туда не летают обычные корабли, лишь изредка наведываются рейнджеры. Планетонид, на котором построена обитель, полностью необитаем и не имеет даже собственной атмосферы,

но зато предоставляет необходимое уединение для реабилитации новых братьев.

ПЛАКАЛЬЩИЦЫ ВАРНЫ

Секта последователей Святой Варны Алуатской, выдающейся фигуры начала колонизации. По преданиям, так как официальные хроники не пережили первую войну на Алуате, Варна была старшим медицинским сотрудником экипажа Второго Колониального Корабля, которая во время войны сохранила нейтралитет, оказывая необходимую медицинскую помощь любому пострадавшему от военных действий. Она пала от руки собственноручно вылеченного солдата-фанатика, и за эту мученическую смерть члены культа почитают её как святую.

Плакальщицы хранят преданность идеалам Варны, оказывая медицинскую помощь любому страждущему вне зависимости от его национальности и социального статуса. Из-за такой политики имидж плакальщиц довольно высок среди обычного населения, чем любят пользоваться сильные мира сего, когда ищут поддержки масс. Например, часто дочери аристократов вступают в ряды плакальщиц, но лишь единицы по настоящему преданны делу исцеления людей.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ СЕКТЫ

Эти организации являются неофициальными, и им запрещена деятельность на территории любого из государств Свободного Кластера.

ЦЕРКОВЬ АПОКАЛИПСИСА

Вы наверняка уже слышали о Церкви Апокалипсиса. Эта террористическая организация в последние годы начинает все более активно лезть в мировую политику, устраивая поистине ужасающие акты террора в густонаселённых мирах людей.

Церковь учит, что Бог устал от невежества своих детей и создал Машину, которая должна иску-

пить грехи человеческие. Противится этому грешно, и для тех, кто добровольно не позволит Машине обратить себя в её орудие (а значит, в орудие божье), нет места в Райском Саду.

Принадлежность к Церкви Апокалипсиса является тяжким преступлением, так как ни одно современное правительство не ведёт переговоров с террористами, которыми и являются в большинстве своём последователи этой секты.

МАШИНОЛОГИЯ

Хотя на первый взгляд машинологи могут показаться куда более безобидными по сравнению с фанатиками апокалипсиса, они также представляют определённую угрозу для общества. Машинологи видят в Машине образец идеальной структуры общества и стараются подражать ей, создавая свой вариант.

Во-первых, они практикуют использование искусственных интеллектов, что запрещено Конвенцией Развитых Миров. ИИ применяются повсеместно, но верхом извращения является интеграция ИИ в тело живого человека. Машинологи считают, что так человеку даётся вечная жизнь в образе совершенного существа, и такие мелочи, как гибель личности и сознания, их не смущают. В исключительных случаях эта процедура может быть применена принудительно.

Во-вторых, машинологи используют импланты, позволяющие им объединять свои сознания в единое целое. Современная технология не позволяет объединять таким образом тех, кто находится слишком далеко — например, в рамках одной звёздной системы объединены могут быть только те, кто находится в пределах орбиты одной планеты. Поэтому машинологи активно экспериментируют с останками дронов, интегрируя фрагменты этих останков в живых людей, тоже порой принудительно.

МАШИНА

Это не единственная, но самая серьёзная глобальная угроза для человечества. Единый искусственный организм, подчинённый одной директиве — ассимиляции любой разумной жизни и включение её в собственную функциональную цепочку. Машина не уничтожает захваченные популяции. Каждый вид, подвергшийся нападению, перестраивается и включается в инфраструктуру в зависимости от функций, которые он способен выполнять наиболее эффективно.

Для перемещения на большие расстояния Машина использует собственную технологию, отличную от технологии, применяемой людьми. Изначально в систему забрасывается зонд, который способен перемещаться в локальном пространстве на скоростях, превышающих скорость света в десятки раз. Учёные до сих пор не могут чётко определить, как именно работает эта технология. Наиболее распространена версия, что в данном перемещении каким-то образом нарушены причинно-следственные связи, из-за чего перемещение зонда происходит как бы вне времени. Из-за особенностей данной технологии зонд весьма ограничен в своих функциях и по сути представляет из себя снаряд-бак, наполненный особым радиоактивным материалом. Сенсоры Машины способны обнаружить эту субстанцию с расстояния в десятки световых лет. Молекулы этой субстанции крайне сложно разрушить, поэтому даже уничтоженный зонд остаётся маяком для идущего по маркеру флота вторжения.

После того как этот своеобразный маяк зафиксирован в системе, Машина отправляет флот вторжения в затяжной прыжок. В отличие от технологии людей, Машина может прыгать на любое расстояние, преодолевая в среднем несколько световых лет в час. Эта технология недоступна для людей — длительный стазис (состояние небытия во время самого прыжка) во

время прыжка наносит необратимые повреждения мозгу человека или животного, и способов обойти этот эффект на сегодняшний день человечество так и не смогло найти.

Сегодня корабли рейнджеров активно отслеживают заброску зондов, поэтому Машина целится не в системы, а в пространство вокруг них (часто выше плоскости эклиптики, что создаёт дополнительные сложности, так как люди перемещаются в плоскости эклиптики), так что прибывший флот вторжения появляется в локальном пространстве на расстоянии около 500—2000 астрономических единиц от звезды. К

обитаемым планетам флот подходит уже в боевом порядке, что оставляет шанс на сопротивление лишь в том случае, если обороняющиеся силы сумели подготовиться.

К счастью, на сегодняшний день всего несколько обитаемых миров находятся в зоне риска, и там сформирована солидная оборона, которую Машина пока не смогла прорвать. В основном в зоне риска находятся планеты в Пограничье, а также граничащие с Пограничьем миры Империи и Федерации. Большинство же внутренних миров практически не сталкиваются с угрозой вторжения Машины.



ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

Шесть звёздных систем — все, что осталось от некогда могучей сверхдержавы, повелевавшей миллиардами подданных и внушавшей страх и уважение своим соседям. Эти шесть звёздных систем — первые, отсюда Таурианская Империя началась, и предстоит приложить огромное количество сил для того, чтобы здесь же она и не закончилась.

ИСТОРИЯ

Империя зародилась на осколках гниющего бюрократического аппарата Республики около 230 лет до Эхо. В то время человечество Пегаса активно колонизировало окружающее космическое пространство, и для того, чтобы оказаться впереди своих конкурентов, требовалось более стройная, более прямолинейная государственная структура. Империя тех времён была идеальным государством, где чиновники несли прямую ответственность за свои действия, а бюрократический аппарат был минимальным.

Подобные нововведения в процессы управления государством имели и негативные стороны — убеждённые в собственном превосходстве аристократы Империи развязали Последнюю войну, в результате чего к власти пришло Единение. Прямым последствием этого стал День Агонии.

Впоследствии у Империи были как взлёты, так и падения. Несомненно, правящие дома Таури приложили значительные усилия ради того, чтобы сохранить остатки человеческой цивилизации в рукаве Приора после того, как Машина уничтожила большинство новых колоний. Однако такие несомненно позорные инциденты, как кризис Данияра, в результате которого Империя находилась в политической изоляции, говорят о том, что до совершенства государству еще очень и очень далеко.

ПРАВЯЩИЕ ДОМА

Сегодня в Совет Лордов входят представители пяти правящих домов (по три человека от каждого) и три выборных представителя от малых домов аристократов. Император, несмотря на родовую принадлежность к одному из правящих домов, в совете занимает отдельное положение, так как обязан блюсти интересы всего народа, а не отдельных его представителей.

ДОМ АСТОР

Крупнейший и сильнейший на сегодняшний день правящий дом, по праву занимает это место. Императорская династия, к которой принадлежит и Её Императорское Величество Эленика Коралин Элизабет Астор, является аристократами именно этого дома. При этом многие ошибочно считают, что из Астора выходят только кабинетные управляющие да прожигатели баснословных богатств благородных семейств. На самом деле это не так — этот правящий дом принёс Империи много выдающихся полководцев, учёных, культурных деятелей.

«Не избегай ответа» — таково кредо дома Астор. Все, что говорит аристократ, все его принципы и стремления — за все это он несёт полную личную ответственность. В этом заключена честь правящего дома Астор, и за этот идеал его лорды готовы сражаться до последнего. Усомнись в его чести, и у тебя не будет более страшного, более настойчивого врага.

Правящий дом Астор владеет звёздной системой Каметон, где расположена столица Таурианской Империи. Поддержание Императорского дворца, который является как символом объединения Империи, так и сложным комплексом, обеспечивающим управление всеми шестью звёздными системами в составе Империи, явля-

ется важной частью долга, поставленного перед аристократами дома.

Климат на Каметоне варьируется от экваториального до субтропического. Моря планеты очень тёплые и необычайно богатые, несмотря на плотную застройку побережья. Здесь практически нет тяжёлой промышленности, а потому вред природе наносится минимальный. Богатый климат покровительствует виноделию, что позволило разбогатеть некоторым семьям, поставляющим изысканные сорта ко двору Императора. Так как тяжёлая промышленность и добыча полезных ископаемых запрещена, основными статьями экспорта остаются уже названные элитные сорта вин, морские деликатесы, а также предметы роскоши из морского жемчуга и кораллов.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Её Императорское Величество Эленика Коралин Элизабет Астор — ей всего 35, а по меркам Империи это все ещё весьма юный возраст. Двухсотлетние лорды, заседающие в Совете, должно быть, чувствуют себя крайне неудобно, выслушивая порой весьма резкие замечания молодой Императрицы, однако она уже успела доказать, что находится на своём месте. Тем более что за её плечами стоит Ближний круг — группа (секретная) доверенных лиц, каждый из которых готов сделать ради Её Императорского Величества все, что потребуется.

Его Превосходительство Маршал Императорского Флота Лорд Лариан Жан-Франсуа Астор — суровый и по своему жестокий человек, безусловно преданный своей стране и своей Императрице. Лорд Лариан является одним из немногих действующих высших военных чинов Империи, кто сталкивался с Машинной Лицей лицом к лицу. К слову, ужасный шрам через всю левую половину лица маршала — как раз результат этой встречи. Лорд маршал специально не предпринимает никаких действий



(благо современная медицина способна сводить такие шрамы на нет), дабы каждое утро напоминать себе о том, кто он такой, и в чем состоит его долг и предназначение.

Его Превосходительство Верховный Канцлер Лорд Гаспар Август Астор — богатейший человек Империи и один из богатейших людей всего рукава Приора. Многие уверены, что лорд Гаспар имеет в своих руках слишком много власти, особенно пока Императрица так юна и неопытна. Возможно, это и правда — вокруг лорда Гаспара постоянно происходит какое-то движение, а его сеть доверенных и информаторов покрывает, казалось бы, весь мир.

ДОМ АКОСТА

Правящий дом Акоста всегда был преданным союзником дома Астор, никогда не претендовал на первенство и всегда предпочитал укреплять свою власть не клинком или ядом, а мудрым словом и обольстительной улыбкой. Аристократы этого дома с младенчества постигают науку тонкого манипулирования, привыкая быть в тени своих супругов так, чтобы не возникало ни малейшего сомнения в их непричастности к происходящему.

Прирожденные интриганы и обольстители, аристократы дома Акоста, тем не менее еще и удивительно умелые дуэлянты, владеющие особой школой фехтования — *Арт де ла Мета* — из-за чего оскорблять их стало весьма плохой затеей. Тем не менее ежегодно на родной планете дома — Деве — случаются сотни дуэлей, особенно во время Карнавала Распустившихся Цветов.

Вообще, карнавалы Девы — это самое значимое культурное событие Империи. На время проведения сюда слетаются люди со всего Свободного Кластера, ведь каждый праздник имеет четкую цель. Карнавал Распустившихся Цветов — первый танец молодых аристократов и аристократок, которые впервые выходят в свет, пока из

отцы и матери обсуждают перспективы брачных союзов. Карнавал Опавших Листьев — чемпионат среди лучших мастеров клинка Империи и союзников. Карнавал Текущей Воды — место дегустации лучших напитков и блюд со всех концов Империи. И, конечно же, Великий Карнавал, завершающий все это действо с пышностью, достойной присутствия самой Императрицы. Надо сказать, что Императрица ни разу не пропустила Великий Карнавал.

Дева активно поощряет развитие искусства — она лидирует в производстве украшений (от милых побрякушек до причудливо декорированных флаеров), предметов роскоши (от жидкого шоколада до особняков и личных звездолетов), ей нет равных по количеству высококультурных творений — а также людей, их создающих. Кроме того, планета — центр науки и просвещения, мать самых прогрессивных в Империи открытий и самых глубоких исследований, создательница самых рейтинговых передач инфосети, покровительница «высокодуховных» ремесел (музыка, скульптура, кулинария, фехтование и многие другие). И, конечно, законодательница мод, причём не только в одежде, физические изменения тоже пользуются популярностью. Только на Деве можно встретить людей с цветом кожи настолько же экзотическим, насколько и цвет волос (уложенных в неповторимую причёску) а также изменённой формой лица, глаз и тому подобным. Сложно перечислить все сферы деятельности — если вы можете назвать какую-либо деятельность «культурной», «цивилизованной» или «утончённой», то жители планеты наверняка преуспели и в ней. Все интеллектуальные занятия нашли на ней призвание.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Лорд Хьюберт Гастель Акоста, Верховный Распорядитель Императорского Двора — один из самых приближенных к Императрице людей. Под его умелым контролем дворец стал огромным

часовым механизмом, в котором каждый человек — шестерёнка, поставленная точно на своём месте. Говорят, что лорд Хьюберт также является руководителем ВСБИ — внутренней службы безопасности Империи, и под его началом состоят сотни, если не тысячи, тайных агентов, разбросанных по всей Империи.

Леди Констанция Кроули Акоста, глава комитета Большого Карнавала — распорядительница всего грандиозного карнавального действа. В её власти разрешить или запретить тому или иному гостю посещать карнавалы, поэтому дружбы с нею добиваются многие. Говорят, что сын леди Констанции, лорд Анатолий Акоста, является основным претендентом на руку Императрицы, но фактов, подтверждающих это, нет.

Лорд Эдуард Фейт Акоста, глава дуэльной академии Акоста — в прошлом победитель многих состязаний, непревзойдённый десятикратный чемпион Карнавала Опавших Листьев, а теперь ректор самой сильной боевой академии Империи.

ДОМ АЛУАТ

Очень тихий, спокойный правящий дом, который предпочитает заниматься благоустройством своего родного мира и мало лезет в мировую политику. За это остальные аристократы часто считают лордов Алуат несколько отсталыми и заторможенными, правда, мало кто готов сказать это в лицо выходцу с Алуат Прайм. Однако такое положение дел просто необходимо — Империя все ещё довольно обширна, и продукты, экспортируемые с Алуата составляют до 40% всех продуктов питания, потребляемых в Империи.

Аристократы этого дома прекрасно разбираются в животноводстве и земледелии, производят множество деликатесов, популярных и за пределами Империи. На планете практически нет городов, и все население рассредоточено по

многочисленным фермам, ранчо, плантациям и рабочим посёлкам. При этом один из континентов планеты вообще не заселён — там поддерживаются условия естественной флоры и фауны Алуата Прайм, и многие аристократы (как и их гости) с удовольствием предаются охоте на местных животных.

Благодатная экосистема даже имеет и определённые проблемы — немалую часть суши оккупировали деревья вида драс. Ещё до Дня агонии их завезли с ныне потерянного мира, условия на котором были существенно тяжелее алуатских. Из-за этой разницы на новой земле драсы достигают высоты до 130 метров и размножаются крайне быстро для своего размера. Местные жители с переменным успехом борются с этими «сорняками», иногда применяя для этого серьёзную военную технику.

Но все же жизнь аристократов Алуат тиха и размерена. У них хватает забот не лезть в интриги большого Императорского двора. Благодаря такому настрою, на Алуат Прайм любят отправляться отдыхать те, кто устал от бесконечной суеты больших столичных миров. Здесь много красивых пейзажей, здесь лучшие поэты и писатели Империи творили здесь свои знаменитые произведения. Здесь можно повстречать много лордов, которые в силу возраста отошли от дел, предпочитая лишь изредка проверять, как же обстоят дела у них на родине.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Лорд Антон Теодор Алуат, Канцлер Императорской Торговой Компании — дядя Императрицы, возглавляет вторую по значимости торговую компанию Империи. Проводит огромное количество времени за переделами Империи, так как предпочитает напрямую руководить работой с внешними партнёрами компании.

Леди Бригитта Бенедикт Боно Алуат, глава элитного винного дома Боно Бордо, поставляет

вина ко всем дворам Империи и в большинство звёздных ресторанов Федерации. А сама леди Бригитта непревзойдённый эксперт в конкуре.

Лорд Себастьян «Драгун» Алуат, командор вольного флота «Рысаки Креола» — эпатажная личность, чудом сохраняющая свой титул и положение. Рысаки Креола — флот наёмников, настолько безбашенных, что они готовы влезть в любую авантюру, не считаясь с рисками.

ДОМ АДАНА

Планета Солла может спорить с Анхилом в звании самого жуткого места в Империи. Холодный ветер чудовищной силы, разносящий не снег, а острую как бритва ледяную крошку, говорит о том, что если тут вообще способен кто-то жить, то это по-настоящему стойкие и сильные люди. Впрочем, существуют на планете места между горными кряжами, куда не задувает морозный ветер; и они имеют совершенно волшебный вид. Ледяные фьорды перетекают в изумрудно-зелёные низины, где температура, пусть и ненамного, но выше нуля. Такой контраст создаёт настоящие природные произведения искусства.

Когда-то на Солле были лишь небольшие базы, но в Золотой Век тут была проведена терраформация: на орбиту было помещено массивное космическое тело, ставшее его спутником. Он контролировался автоматикой, и его гравитация способствовала геотермальным процессам внутри планеты. Солла нагревалась; параллельно её атмосфера делалась более благоприятной, а порывы ветра подавлялись. Мир начали населять люди.

Однако после Дня Агонии некому было контролировать все эти процессы. В 67 году чуть не случилось катастрофы, когда неуправляемый спутник сошёл с орбиты и угрожал врезаться в поверхность планеты. Катаклизма удалось избежать, отведя небесное тело в сторону, однако процессы терраформирования обратились

вспять. Вернулись холод и ледяной ветер. И перед местными жителями встал выбор: сбежать или подчинить себе суровый мир. Они выбрали второе.

Ныне Солла является самой высокотехнологичной планетой Империи, способной в этом вопросе спорить с Федерацией. Зелёные долины — результат масштабного проекта, как и другие средства защиты от окружающей среды. Солла поставляет в Империю множество прогрессивных устройств и автоматических приборов, вплоть до ключевой начинки передовых кораблей.

Но далеко не все население занято в этом секторе. Дворянство Адана, как и представители любого Имперского Дома, весьма консервативно. Люди здесь суровые и крепкие, однако необычайно приветливые, отчасти оттого, что жизнь здесь и так сложная, и им нет нужды искать трудности ещё и в отношениях. На других планетах по дружелюбию соллийцев отличают с тем же успехом, как и по синеватому оттенку кожи — это результат недостатка кислорода в крови из-за разреженного воздуха.

Кроме того, на самой высокой горе — Исен-грэнс (высота 12864 метра от среднего значения поверхности) находится Морка Бонингем, обитель и единственное учебное заведение Тёмного Братства, последнего из официально признанных рыцарских орденов, сочетающего мистические учения с абсолютной преданностью Императорской короне. О самой обители мало что известно, за исключением того, что выпускники являются самыми лучшими воинами среди людей. Попасть в стены братства практически невозможно — за год из сотни претендентов в лучшем случае принимают одного-двух.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Мастер Рару, Анатолий Аркот Адана, глава Тёмного братства — таинственный глава рыцарского

ордена. Его не видели вживую уже несколько десятков лет, он не покидает стены цитадели. Но его студенты до сих пор остаются непревзойдёнными мастерами любого вида боя.

Лорд Аристарх Адель Адана, генерал отдельного десантного полка V Имперского флота – герой многочисленных сводок и обладатель множества наград. ОДП – уникальная боевая единица, на счету которой более пятидесяти уничтоженных пиратских баз по всей территории рукава Приора. Можно сказать, что лорд Аристарх – самый серьёзный специалист по проблеме пиратства.

Леди Акета Асоль Адана, ректор Института благородных девиц имени Императрицы Асоль IV – по совместительству ещё и главный меценат Таурианской Империи. Под её покровительством находятся талантливые юноши и девушки не только родом из Империи, но и из других миров. А выставки, которые устраиваются в стенах института, привлекают ценителей прекрасного со всех уголков Империи.

ДОМ АНХИЛ

Мёртвый, пустынный мир, обдуваемый ужасными радиоактивными бурями — родина самого противоречивого правящего дома Империи — дома Анхил. Наказанные за своё предательство, лорды Анхила не имеют права покидать свой дом без особого распоряжения Императора. Однако это не мешает им управлять самой развитой преступной сетью в известной части галактики.

Все потому, что бастарды юридически не являются аристократами, и на них не распространяется запрет покидать планету. Таким образом лорды нашли лазейку — особо толковый бастард может быть в любой момент узаконен, но до тех пор здоровая конкуренция идёт им только на пользу. Лучший из них станет новым лордом.

А что остаётся законнорождённым детям? Гнить в скуке и безделье на осколках радиоактивной планеты, единственное предназначение которой — поставлять терилий на верфи Императорского флота. Анхил имеет огромные запасы этого минерала, и экспорт его позволяет некоторым семьям получать баснословные прибыли. Но что ты будешь делать с таким богатством, если вокруг твоего искусственного оазиса под защитным куполом расстилаются мёртвые пустоши с воронками от орбитальных бомб.

Вот и получается гремучий коктейль — много денег, незаконнорождённые дети в качестве инструмента и неутолимая жажда хоть на мгновение, хоть в мечтах вырваться за пределы мёртвой тюрьмы.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Лорд Кирон Анхил, генеральный секретарь Имперской Промышленной Компании — официально самый влиятельный человек на Анхиле. Именно от его решений зависят объёмы поставок терилия. Правда, ходят слухи, что не весь добытый минерал поступает на верфи Империи.

Леди Яруза Анхил, затворница и коллекционер редких мутаций — широко известна и за пределами Анхила, так как любит приглашать к себе удивительных и необычных людей. Правда, досье в архивах ВСБИ говорят о том, что не все гости леди Ярузы являются законопослушными людьми — за некоторыми тянется очень длинный и очень кровавый след: убийства, похищения, шантаж, работорговля и кое-что ещё более ужасное.

Лорд Себерий Анхил, постоянный посол дома на Приме — один из немногих аристократов Анхила, имеющий право путешествовать за пределами родной планеты. Себерий — выходец из семьи, которая уже 5 поколений преданно служит трону, и такая привилегия — служить послом в другом государстве — делает из него надёжного

служу Империи. Правда, в других семьях этого дома думают совершенно иначе.

МАЛЫЙ ДОМ ДЕГА РОССА

Несмотря на статус, сегодня дом Дега Росса зачастую фигурирует рядом с правящими домами. Лорд Дега Росса заседает в Совете Лордов, особым указом Императора им принадлежит целая планета – а это отдельный прецедент. Все говорит о том, что вскоре правящих домов в Империи станет шесть. Или нет?

Есть предположение, что Дега Росса готовится занять место опального дома Анхил. Это опасная ситуация – аристократы Анхила пойдут на все ради сохранения статуса. Перестав быть правящим, дом Анхил потеряет последнюю надежду вырваться из своей радиоактивной тюрьмы – а дальше только забвение и смерть.

Но и противостоять этому малому дому крайне сложно – Дега Россо владеет крупнейшим в Империи торговым флотом. По существу, этот флот арендуется Империей у этого малого дома. Поэтому в обязанности лордов входит содержание этого флота, а также организация пассажирского и товарного оборота как внутри Империи, так и за ее пределами.

Дега Россо – небольшая планета, окружённая 18 спутниками. Практически каждый из них приспособлен под нужды торгового флота: где-то располагаются верфи, где-то – склады и топливные терминалы. На одном из спутников оборудована академия и учебно-испытательный полигон. По объёмам трафика космическое пространство вокруг планеты занимает одно из ведущих мест в галактике. Во время Золотого Века планета Дега Росса принадлежала Федерации, однако последняя, с трудом пережившая День Агонии, не смогла её сохранить. Как и Занарканд, Дега Росса оказалась заселена беженцами.

Парадоксально, что при этом сама планета не является очень комфортной для человека. Она совершенно не вращается вокруг своей оси, из-за чего на одной стороне её бесконечный день, а на другой – вечная ночь. Соответственно, на одном полушарии слишком ярко и горячо, а на другом – слишком темно и холодно. Вода в жидком состоянии, леса, да и вообще развитая жизнь существует только в полосе терминатора, в постоянных сумерках. И жители Дега Росса используют всю территорию с пользой, «выстреливая» языками автономных заводов в оба полушария. Их не смущают подобные условия. Они говорят, что люди живут и в худших местах.

Те, кто не поместился на планете, обжили орбиту, наполнив её различными станциями. С ними соседствуют космические верфи и доки обслуживания флота. Раз уж Дега Росса считается «дверью в Империю», то и защита этой двери должна быть соответствующей. Примерно половина главных офисов Имперских судостроительных компаний находится тут.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Лорд Арчибальд Тар Дега Росса – ректор Имперской Космической Академии. В прошлом был отвязным пилотом-сорвиголовой и, ходят слухи, не брезговал перевозкой контрабанды. Впрочем, ни разу не был пойман.

МАЛЫЕ ДОМА

Помимо правящих домов, насчитывающих десятки семей и тысячи членов, существуют малые дома, чья власть сильно ограничена по сравнению с правящими. Однако самые сильные из этого «второго эшелона» нашли свою нишу в структуре управления Империей и даже порой процветают. Тем не менее, со времён последней войны не было ни одного прецедента, чтобы малый дом стал правящим. До войны такое (как и обратное) случалось.

Некоторые из наиболее сильных малых домов:

Актуро: Музыка, скульптура, изобразительные искусства. Лорды и леди Актуро славятся и как исполнители, и как преподаватели, и часто служат гувернёрами в семьях лордов правящих домов.

Басхи: Разводят скаковые породы лошадей, а также организуют самые престижные скачки.

Боно: Дом занимается производством элитных сортов вин.

Диона: История и гуманитарные науки, а также обучение и наставничество в этих областях.

Ламбини: Ценные бумаги и финансовые услуги. Дом контролирует самый крупный банк на территории Империи.

Палаццо: Архитектура и дизайн. Если лорд строит особняк, руководит строительством обязательно специалист из дома Палаццо.

Фабиан: Юридические услуги, международное право. Часто состоят при послах правящих домов для консультаций по правовым вопросам.

ОБЩЕСТВО

Империя — абсолютная монархия, во главе которой сегодня стоит Императрица. Трон принадлежит дому Астор, остальные дома имеют представителей в Совете Лордов — совещательном органе, старающемся с помощью интриг и лоббирования направлять волю Императрицы в выгодное им русло.

Те, кто не принадлежит к аристократическому роду, чаще всего являются вилланами — сословием, формально обладающим свободой, но сильно ограниченным в правах. Вилланы служат своему лорду, работая на его земле и платя налоги в его казну, но при этом лорд не имеет права наказывать или убивать своих вилланов

без суда. Вилланам также запрещено носить оружие (кроме как во время службы в милиции).

В исключительных случаях виллан может получить титул шевалье — ненаследуемый аристократический титул, находящийся в самом низу социальной лестницы. Однако шевалье уже являются вассалами своего лорда, обладают всеми свободами и правом на ношение оружия, а за особые заслуги могут получить наследуемый титул (чаще всего это будет баронет) и земли во владение. Став баронетом, новоиспечённый аристократ становится членом семьи лорда, одарившего его титулом.

Существует небольшая прослойка свободных граждан, не являющихся при этом членами аристократических родов. Чаще всего это проживающие на территории Империи иностранные подданные — дипломаты, бизнесмены, учёные, инженеры или медиазвезды. Они пользуются всеми правами младших аристократов, однако не являются подданными Империи.

ПОЛИТИКА

Долгие годы Таурианская Империя вела экспансивную политику, стараясь занять как можно большее пространство. Из-за этого начинались войны, создавались и разрушались союзы, плелись интриги. Сегодня Её Императорское Величество ведёт более сдержанную политику, во многом стараясь укрепить существующий порядок внутри государства.

Нет, это не политика изоляционизма — посольства Империи представлены во всех более или менее известных мирах. Просто сегодня в регионе нет ни одного мира, который, будучи не под юрисдикцией Империи, находился бы в фокусе её интересов.

Такое положение дел вызывает некоторое беспокойство в Совете Лордов. Государство, замыкающееся на собственных проблемах, по мнению некоторых особо активных лордов, демон-

стрирует всему миру свою слабость. С другой стороны, лорды, более заинтересованные в укреплении государства, выражают Императрице свою полную поддержку.

КУЛЬТУРА

Империя процветает, и потому здесь много талантливых художников, композиторов, скульпторов и поэтов, которые могут творить, не переживая о хлебе насущном. К тому же лорды активно исповедуют культуру меценатства, прини-

мая под своё крыло не только местные таланты, но и самородки из других стран.

Все это делает Таурианскую Империю одним из самых значимых государств, старающихся сохранить и приумножить культурное наследие человеческой цивилизации.



ФЕДЕРАЦИЯ

Основы государственности Федерации зародились ещё при приземлении колониального корабля на Прим задолго до Дня Агонии. Когда эта цивилизация объединилась с обществом Алуата, началась эпоха Экспансии, сопровождавшаяся большим скачком в развитии человечества. Но сотрудничество продлилось недолго: уже через неполные 200 лет социум раскололся. Противоречия Таурианской Республики (будущей Империи) и Федерации Прим были слишком велики.

Федерация избрала основой своей идеологии свободу. Свободу как самого человека, так и его занятий, убеждений, предпочтений. Свободу выбора жизни. Следствием этого стали демократия, развитый рынок, либеральная политика в отношении индивидуума и общества — все это позволило Федерации встать на ноги и завоевать своё собственное место под звёздами. Империи пришлось считаться с этим государством.

После Дня Агонии Федерация сильно пострадала: потеряла ряд территорий и передовые технологии. Не уцелели и президент с правительством. Это привело к реструктуризации государства, в результате чего к власти пришли те, кто действительно держит в руках Федерацию — Корпорации.

Сегодня они заправляют пятью планетами, а также внешней и внутренней политикой и всеми сферами жизни. Все население, кроме разве что приезжих, принадлежит к той или иной Корпорации. В Федерации нет территориального деления, и на человека действует законодательство именно той компании, в которой он состоит. Недоброжелатели говорят, что свободный рынок привёл к сильному расслоению общества, и демократические принципы не позволяют изменить положение, так как власть сосредоточе-

на в руках олигархов, не заинтересованных менять сложившуюся ситуацию. Но Федерация пережила День Агонии, войны, потерю планет и Корпораций — и явно намерена пережить любые другие кризисы, что окажутся на её пути.

ЕРШАЛАИМ ГРУПП

Корпорация, созданная домом Авидам, возвратившим Шакар Федерации. Сегодня ЕГ насчитывает более трёх миллиардов сотрудников (включая членов семей и иждивенцев). Предприятия, входящие в ЕГ, производят все: от зубных щёток до автомобилей и самостроящихся домов. ЕГ стала первой корпорацией, которая предложила своим клиентам, многие из которых являются также и сотрудниками корпорации, не столько товары и услуги, сколько образ жизни.

Этот образ получился крайне положительным — вот с рекламных плакатов смотрят улыбающиеся мужчины, обнимающие улыбающихся женщин и улыбающихся детей. Будь успешен, будь продуктивен — таковы лозунги на этих плакатах. И серая масса однообразных клерков ежедневно заполняет улицы под этими плакатами. Не можешь сейчас — возьми кредит. Универсальное решение всех проблем человека.

Пару десятков лет назад ЕГ ввела собственную, весьма эффективную систему мотивации своего персонала. Бонусы и штрафы раздаются регулярно — социальный профиль каждого гражданина содержит его полную историю. Она публична — зайти в любую социальную сеть и ты узнаешь о человеке практически все. При этом положительные награды можно обменять на различные бонусы или скидки в торговых центрах ЕГ и партнёров, а штрафы стали надёжным способом контролировать антисоциальное поведение индивидуума.



Маргиналов это не остановило, но с каждым годом их становится все меньше — сытое и довольное общество оказалось бедной почвой для размножения антисоциальных элементов. Те единицы, что пытаются идти против системы, не способны ровным счётом ни на что.

Ершалаим Групп владеет Примом — а этот мир, напомним, является столицей Федерации. Значит ли это, что ЕГ по сути руководит Федерацией? Нет, но её руководители определённо имеют серьёзный вес в кулуарах Совета Федерации. А сама планета, с разрешения СФ, начинает превращаться в огромный муравейник — города сплетаются друг с другом, создавая сплошной ковер из апартamentов, торговых центров и офисных зданий. Из космоса ночная сторона планеты выглядит как одно большое световое пятно.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Ив Ершалаим, президент — наследник финансовой Империи, свято верящий в то, что путь ЕГ приведёт человечество к светлому будущему. У него есть свой тёмный секрет — один из его детей является клоном прапрадеда Ива, великого Кая Ершалаим, при котором ЕГ стала самым сильным финансовым игроком Федерации.

Джуно Т. Роллер, CSO — на первый взгляд крайне суровый человек, что при его работе (начальник службы безопасности ЕГ) должно быть нормой. Мистер Роллер успешно защищает ЕГ вот уже много лет, имеет крайне широкую сеть шпионов и информаторов, а также небольшую частную армию.

Стеффен Рапшиг, CFO — главный финансовый гений Федерации, человек, не сходящий с первых полос бизнес-журналов и видеоканалов. Мистер Рапшиг держит в своих руках благосостояние всего населения Прима, и от его решений зависят многие финансовые показатели.

МАГАДОН ИНКОРПОРЕЙТЕД

Вокруг огромного газового гиганта вращается крохотный спутник, полностью покрытый водой. Уникальное расположение и удивительные свойства ядра этого карлика создали мир, пригодный для жизни человека. Сегодня этот мир – Ваату – принадлежит Магадону, пожалуй, самой близкой к людям корпорации Федерации.

На острие интересов компании – человек и возможность сделать его жизнь комфортнее. Планеты, где он поселился, далеко не всегда идеальны для заселения. Поэтому Магадон предлагает клиентам наилучшие в Кластере программы биоулучшения человека. Кроме того, в Магадоне существует масштабный отдел социомоделирования, занимающийся поиском оптимального общественного устройства людей в зависимости от внешних условий.

Исследовательские и производственные центры корпорации, как и штаб-квартира, расположены в огромных плавучих городах, которые выглядят как перевёрнутые пирамиды – на плоской поверхности, расположенной выше уровня воды, организованы транспортные терминалы, рекреационные зоны и небольшое количество исследовательских лабораторий. Дальше, по мере углубления, располагаются жилые ярусы, а на глубине около ста метров начинаются лаборатории, которыми владеет корпорация Магадон.

Из-за тёплого климата и отсутствия серьёзных погодных напастей (на Ваату, например, никогда не идёт дождь), отдыхать здесь считается престижно – почти все представители среднего класса Прима, Посейдона и Эскатара обязательно проводят на Ваату хотя бы две недели в год. Большим спросом пользуются глубоководные спа и экстремальный дайвинг на обращённой к гиганту стороне, где гравитация влияет на давление воды и позволяет опускаться на самое дно, вращающееся со скоростью около трёх метров в минуту.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Андрэа Л'Форсоне, председатель совета директоров – амбициозный и очень молодой по меркам корпорации руководитель. Она не только управляет организацией, но и сама руководит несколькими научными проектами, в том числе связанными с продлением человеческой жизни.

Хэйди Маккерсон, директор по развитию новых рынков – ее крайне сложно застать на Ваату, так как большую часть своего времени миссис Маккерсон проводит в деловых поездках по всему Свободному Кластеру.

Альберт Земельски, научный советник – очень древний старик, один из немногих, кто попал в руки к Машине и выжил. Его тело наполовину состоит из кибернетических имплантов, а сознание имеет кусочки программного кода дрона. Альберт – разлит, член братства таких же несчастных, как и он, и поддерживает братство как материально, так и профессионально.

UNITY

Самая молодая и самая амбициозная корпорация – корпорация молодых, активных и креативных. Юнити (бренд UNITY) специализируется на всем самом новом, передовом и уникальном. С ней связали себя те, кто хочет быть на пике прогресса, никогда не выходить из моды, обладать чем-то, чего нет больше ни у кого в Кластере.

«Лучшие игрушки в галактике» – неофициальный слоган компании, который она всячески поддерживает. Юнити часто выдаёт на рынок откровенно сырые вещи, после чего следит за отзывами и выпускает обновления. По словам пресс-секретарей компании, тестирование живыми пользователями гораздо быстрее и лучше многократных проверок в лабораториях.

Кроме этого, Юнити вкладывает большие средства в развитие масс-медиа. В её обойме все самые популярные звезды медиа-сцены, в её студиях снимаются все самые модные шоу. Кор-

порация следит за тем, чтобы конечный потребитель всегда знал, как оставаться на гребне волны, и какие новинки поступили в продажу за последние несколько секунд.

Корпорация не имеет своей "личной" планеты. Штаб-квартира расположена на Приме, большой кампус по разработке и дизайну uCom – линейке самых популярных носимых гаджетов – построен на Посейдоне. Офисы корпорации можно встретить даже за пределами Федерации.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Стенфорд Мэй Форс, президент – а заодно и евангелист нового течения. Создал и продолжает модернизировать uCom, строя вокруг него целую субкультуру. Является одним из самых популярных бизнесменов Федерации.

Лиа Роллер, директор по маркетингу – племянница мистера Роллера (руководителя службы безопасности ЕГ). Такое родство порождает много вопросов, но пока что мисс Роллер успешно справляется со своими обязанностями, организуя огромное количество самых разнообразных мероприятий по всей освоенной галактике.

Аэлита, медиа-дива – вспыхнувшая несколько лет назад звезда, ставшая безумно популярной среди молодого поколения Федерации. Аэлита собирает на свои концерты целые стадионы, мелькает в ежедневных новостях и (как утверждают светские хроники) обручена с таинственным и очень влиятельным аристократом из одного из правящих домов Таурианской Империи.

ВИСДЕГРИ ТРЕЙД

Штаб-квартира этой корпорации расположена на орбите Шакара – огромной планеты, превращённой в промышленный центр всей галактики. Основатели Висдегри заняли целый естественный спутник, превратив его не только в мощный комплекс верфей, складов и ремонтных мастерских, но и сложный коммуникационный узел,

координирующий все межпланетные перевозки, осуществляющиеся космическими кораблями под флагами Висдегри Трейд.

Шакар – молодая планета, жизнь ещё не вышла тут на сушу, и почва недостаточно плодородна. «Доисторический» климат не отличается комфортом: высокая влажность, жара и повышенное содержание углекислого газа. Местные жители уже в третьем поколении приобретают зелёную кровь из-за обилия серы в воздухе.

Ценность Шакара в другом. Звезда обладает уникальным высокоэнергетическим излучением, и для увеличения его КПД даже был осуществлён беспрецедентный проект по передвигению орбиты Шакара ближе к светилу. И теперь планета покрыта сетью фабрик по производству всего на свете. На поверхности и под ней гудят бесчисленные заводы, на орбите не смолкают транспортные и управляющие терминалы. Чуть менее 20 лет назад планета чуть не стала жертвой Искусственного Интеллекта по имени Монолит, но уже полностью успела восстановить производственные мощности.

Наилучший способ выбраться с планеты – пойти служить во флот ВТ. Это хорошая, престижная работа, ведь корпорация возит все и всех по всей обжитой части галактики.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Эдуард Гряземский, президент – человек увлечённый, если не сказать одержимый. Помимо управления огромной корпорацией, мистер Гряземский вкладывает существенные средства в экспедиции по поиску инопланетного разума. На сегодняшний день такие экспедиции не принесли результата, но никто не собирается останавливаться.

Ангела Гряземская, коммерческий директор по туризму – в нерабочее время сама любит путешествовать, чтобы затем опубликовывать свои записи о путешествиях. Именно под ее редакци-

ей вышли самые полные и интересные путеводители по известным мирам.

Раталим Пэр, гонщик — трёхкратный чемпион космической регаты по маршруту Прим — Шакар — Посейдон. В отличие от остальных команд, Раталим Пэр предпочитает выступать без команды, на одноместной яхте.

МАЛЫЕ КОМПАНИИ

Помимо крупных корпораций, насчитывающих сотни тысяч сотрудников, в Федерации полно более мелких коммерческих организаций. Большинство из них так или иначе связаны с одной или несколькими корпорациями, благодаря чему они ещё способны сохранять номинальный суверенитет. Некоторые известные компании:

Блэк Пантер Компани: Крупнейшая частная военная компания, предоставляющая свои услуги корпорациям. БП Компани владеет современным вооружением, небольшим флотом и способна вести боевые действия как на поверхности, так и в космосе.

Доксер: Начавшаяся как обыкновенный стартап, спустя десять лет эта компания контролирует крупнейшие онлайн-порталы информационной сети Федерации. Социальные сети, поисковые системы, передовые разработки в области анализа данных позволили этой компании занять прочное место на местном IT-небосклоне.

Крамаран Элит Лук: Крупнейшее модельное агентство, осуществляющее свою деятельность по всей территории Федерации и имеющее представительства на других планетах. Элит Лук занимается поиском и отбором моделей для всей индустрии, покрывая запросы как модных кутюрье, так и рекламных агентств. Сотрудники этого агентства пользуются спросом на местном «рынке невест».

ПОСЕЙДОН

Житницей Империи считается Алуат, в Федерации же подобную функцию исполняет Посейдон. Почти вся поверхность этой планеты покрыта водой, суша занимает не более 12%. И, в отличие от Ваату, океаны Посейдона изобилуют жизнью, причём самой разнообразной.

Местные водоросли растут столь интенсивно и отличаются такими полезными качествами, что с успехом заменяют в Федерации злаковые. Рыбу в некоторых местах можно ловить просто руками — хотя в основном для этого используется прекрасно экипированный морской флот, способный охотиться как на стайки тукисов, особи которых обычно достигают величины пальца, так и на громадных левиафанов. А ракообразных и моллюсков давно разводят на специальных фермах.

Посейдон в своё время оказался столь ценен, что его интенсивно колонизировали несмотря на отсутствие даже крупных островов: из всего населения планеты на суше живёт около 4%, остальные прекрасно себя чувствуют в плавучих и подводных фермах и гигантских кораблях. Федерацию даже не смутило то, что местный воздух непригоден для дыхания. Терраформация тут не проводилась — целостность местной экосистемы бесценна — поэтому всем жителям и гостям планеты делается специальная прививка, позволяющая организму отличать полезные соединения в воздухе от вредных. К счастью, прививка пожизненная и безболезненная. Её современный состав разработала корпорация Магадон. Ныне она бесплатно прививает всех новорождённых посейдонцев и за небольшую плату — путешественников из других миров.

Посейдон с эпохи Экспансии считается надёжной опорой Федерации и, несмотря на свои условия, входит в топ самых благодатных планет Кластера. Её продукция пользуется спросом по всей галактике, а образ среднего человека Фе-

дерации списан с посейдонца. Считается, что тут лучше всего работать, если тебе одновременно хочется быть поближе к природе. При этом поселения достаточно разнообразны, чтобы ты мог быть и фермером в спокойной и тихой среде или крутиться в бешеном ритме крупного бизнеса. Но при этом сами посейдонцы редко выбирают куда-то, кроме разве что Ваату: их смущает недостаточное количество водных массивов, чистого неба и слишком твёрдая почва под ногами.

ЭСКАТАР

Пожалуй, самая таинственная планета Кластера. Известно, что именно там располагаются главные верфи Федерации, военные разработки и база флота государства. Эскатар засекречен Федерацией вплоть до того, что его точные координаты неизвестны.

Такой уровень секретности удался потому, что у планеты нет своей звезды — он в одиночестве путешествует через космос. А в колоссальном локальном пространстве вокруг него Федерация распылила специальное вещество, создавшее тёмное облако, мешающее одновременно определить координаты места с его орбиты по расположению звёзд или просканировать данную область снаружи. Можно выпрыгнуть из гиперпрыжка на расстоянии полумиллиарда километров от Эскатара и так и не узнать, что рядом с тобой находится целый развитый мир. Но даже находясь на его орбите и глядя на безжизненную поверхность, никогда не освещаемую солнечным светом, сложно предположить, что где-то в глубине этого тёмного шара кипит работа.

Планет-бродяг в Галактике немало, но Эскатар обладает удачным сочетанием сразу нескольких свойств. Во-первых, у него самого есть два спутника, из-за гравитационного воздействия которых внутри планеты сохраняется тепло. Во-вторых, его кора необычайно «пористая», благодаря чему построить под поверхностью города было не очень затруднительно. В-третьих, по

той же причине, был упрощён доступ к залежам полезных ископаемых. Все это ещё во время Последней войны привлекло внимание корпорации ТКЦ, устроившей здесь скрытый плацдарм. Секрет Эскатара удалось сохранить даже во время Золотого Века, потому что ТКЦ не пользовалась ЭХО. 100 лет назад ТКЦ обанкротилась, но другие Корпорации, получившие загадочную планету в наследство, не спешили снимать с неё завесу тайны.

Попасть на планету можно, если доступ или полномочия подтверждены верхами Федерации, но не своим ходом. Висдегри предоставила для таких целей уникальный корабль класса Масто-донт, способные перевозить... другие корабли. Благодаря ему и осуществляется коммуникация. Точные координаты Эскатара известны крайне немногим, и Федерация тратит немалые деньги и использует очень сложные технологии, чтобы держать это в секрете.

Но и кроме этого о планете почти ничего не известно. Прибывших сразу отправляют в тот или иной город, полностью изолированные друг от друга. Сейчас известно о пяти городах, что не даёт понимания о населении планеты: оно может составлять десятки тысяч, а может и миллионы. Жители этих городов живут в комфортных условиях, но знают немногим больше приезжих — им выдают столько информации, сколько нужно для работы. Покидают Эскатар они, направляясь в отпуск или командировку, получая билет на Мастодонта.

Слухи о таинственном мире существовали всегда, но они многократно усилились после 259 года, когда в Кластере появился сошедший со стапелей Эскатара линкор, первый в своём классе. Тогда всем стало понятно, что предположения в немалой степени соответствуют действительности, и на планете-бродяге ведётся серьёзная деятельность. С тех пор слухи о секретном оружии Федерации лишь множатся и включают такие варианты, как корабль, способный уничто-

жать планеты, подконтрольный Искусственный Интеллект, управляющий целым флотом, гигантская армия клонов-киборгов и ещё более безумные варианты. Что там происходит на самом деле — известно лишь избранным.

ПОЛИТИКА

Федерация — государство, управление которым полностью осуществляется Советом, куда входят представители крупнейших и влиятельнейших корпораций. Корпорации и представляют из себя отдельные административные единицы, у каждой из которых есть собственное законодательство, собственные вооружённые силы и собственная политика. Существует ряд вопросов, в которых корпорации консолидируются друг с другом, в других же темах придерживаются собственных интересов. И договора одной корпорации не распространяются на другие, поэтому надо чётко следить, с кем именно ты заключаешь сделку: со всем государством или с отдельной компанией.

Помимо этого, между корпорациями цветёт конкуренция: чем больше у компании последователей и клиентов, тем она влиятельнее, потому зачастую противники не стесняются грязных ходов в борьбе за привлечение сторонников: ложь, обманутые ожидания, а то и откровенная агрессия. Кроме того, обещанные свободы разных групп время от времени сталкиваются между собой, порождая новые проблемы.

Поиски клиентов ведутся и вне Федерации: сейчас взоры многих PR-менеджеров направлены на Занарканд. Пропаганда активно ведётся среди полисов планеты, надеясь подавить самостоятельность этого мира и сделать его зависимым от Федерации.

ОБЩЕСТВО

Когда речь заходит об образе жизни граждан Федерации, мнения сторонних наблюдателей

разнятся. Кто-то считает, что высокий уровень жизни и сравнительная безопасность начала демонстрировать в Федерации все пороки гедонистического социума. Кто-то, наоборот, утверждает, что, только решив все насущные проблемы человечества, можно достичь действительно новых вершин развития. Какую точку зрения поддерживать, каждый решает сам.

То, что жизнь среднестатистического гражданина действительно гораздо лучше даже виллана в Империи (не говоря уже об отдельных мирах Клоаки) — неоспоримый факт. Темпы развития Федерации выше, чем в Империи: в отличие от последней, в ней мало сковывающих норм и традиций. Некоторые, правда, считают это недостатком: в обществе с низким уровнем ориентиров нет настоящих ценностей. В самой же Федерации отвечают, что за эту беспринципность ошибочно принимается истинная свобода выбора, где образ жизни не навязывается человеку сверху, а добровольно выбирается им самим.

КУЛЬТУРА

Культурное наследие Федерации можно охарактеризовать одним словом — масс-медиа. Рынок не стоит на месте, а потому на сцену ежедневно выплёвываются все новые объекты культуры. Срок из жизни сильно варьируется: иные забываются уже на следующий день, а кто-то становится легендой и эталоном для новых произведений.

КЛОАКА

Хотя правильное название этого региона Независимая территория, простонародное Клоака используется куда чаще. Да, с одной стороны, такое название точно описывает то, что происходит на планетах в этом регионе. С другой – здесь есть миры, устройству которых позавидовал бы и Империя, и Федерация.

Клоака выступает буфером между цивилизацией и пустошами окраины галактики. Из Пустошей постоянно нападают пираты и прочий странный сброд, поэтому выживают в регионе по-настоящему сильные нации. О них здесь и расскажут. Все равно рассказывать про остальных не имеет смысла – их может не стать уже завтра.

АСУРА

Эта звёздная система таит ещё множество загадок. Ее обнаружили менее двухсот лет назад, и до сих пор неизвестно, что она из себя представляла до Дня Агонии, и что с ней случилось после. Ясно, что здесь некогда была битва между Машиной, ныне исчезнувшим Консорциумом и... кем-то ещё. Остатки кораблей и поныне находят по всей системе, но пока ещё ни у кого не было ресурсов (или желания) заняться её исследованием в полном размере.

В системе Асура вообще нет планет – лишь три громадных (и с десятков более мелких) пояса астероидов, вращающихся вокруг крошечной голубой звезды. Поэтому тут нет крупного поселения – лишь множество станций, принадлежащих разным фракциям или совершенно независимых. Астероидов хватает на всех.

Астероиды содержат массу полезных ископаемых, и их потрошение – основной доход местного населения, наравне с продажей остатков древних кораблей. Вторым источником прибыли стали комиссионные платежи со сделок, боль-

шинство из которых в остальных мирах считаются незаконными. Здесь же нет никаких законов, ведь каждый сам себе хозяин.

Самый значимый невольничий рынок в Свободном Кластере расположен на одном из астероидов Асуры, как раз по соседству с местом, где к столу подаются такие развлечения, за одно перечисление которых на некоторых планетах можно получить немалый штраф.

С подобными очагами варварства и дикости парадоксально соседствуют островки культуры и благополучия. Примером такового может быть станция Бета, где строгие законы сочетаются с широтой допустимых взглядов. Здесь нашли приют деятели искусства, уставшие от гнёта устоев «развитых» миров и желающие дышать свободно, даже если это сопряжено с некоторой опасностью.

Другим оплотом цивилизации является Контур Вессера – колония Занарканда, включающая в себя около полутора десятков крупных астероидов и станций. Влияние Занарканда в секторе растёт, сегодня с Контуром приходится считаться всем силам Асуры. Представители этой планеты уже начали переговоры по вступлению Беты в Контур.

Однако Асуру все равно нельзя назвать спокойным или безопасным местом. Подавляющее большинство местных станций – сваренные из проржавевших кусков сухогрузов конструкции, обитатели которых занимаются потрошением местных астероидов и друг друга. Со станциями хорошо торговать, но сначала стоит приобрести покровительство кого-то из авторитетов криминальных семей, Беты или Контура, иначе из системы можно и не улететь вовсе.

ТАО ПРАЙМ

Последняя планета, оставшаяся от некогда крупной межпланетной державы. Пять миров из семи остались за «воронкой Абсолюта» во власти Машины, а шестой, Аокига, пал жертвой собственной самоуверенности около полутора веков назад. С тех пор на Тао стараются не вспоминать о Сегунате Десе Хоши, так бесславно закончившем своё существование. Удивительное для инородцев общество, построенное вокруг казалось бы исключаящих друг друга принципах — жёсткому следованию традициям и принципам старых кланов и одновременно с этим ускорение эволюции за счёт интеграции кибернетических имплантов в человеческое тело уже в самом юном возрасте. И даже после того, как синдикаты отрунули принципы изоляции от остального мира, общество не изменилось ни на йоту, несмотря на все внешнее культурное и социальное давление.

Тао Прайм — поразительный мир. Ниже слоя хлорных облаков находится лишь безжизненный кислотный океан, но в высокогорьях из густых зарослей в небеса вздымаются башни из стекла и бетона. На их крышах построены традиционные пагоды. Несмотря на обилие транспорта на улицах и промышленного производства вокруг городов, в самих городах удивительно чистый воздух. Вообще, обитатели Тао, кажется, одержимы поддержанием баланса во всем: в себе (дух против технологии), в окружении (бетон против дерева), в стремлениях (традиции против эволюции) и, наконец, в политике (криминал против закона).

Криминал Тао — это вообще уникальное явление. На планете нет единого правительства. Вместо этого звёздная система разделена на несколько регионов, каждый из которых подчинён одному из синдикатов. С точки зрения инородцев, синдикат — это та же криминальная семья, только с местным колоритом, но на прак-

тике это не так. Синдикат и есть закон на своей территории. Он устанавливает правила, он собирает налоги с обитателей своих районов и кварталов. Но он же и защищает их, порой от своих конкурентов, порой от внешних угроз. Если ты не перешёл дорогу одному из синдикатов, ты в полной безопасности — на улицах не грабят, не насилуют, не убивают. Отморозки, которые этим промышляют, долго не живут — с ними быстро расправляются киборги-буси, накачанные оружием до предела, и кибер-сюгензя, способные повелевать любой технологией как волшебники.

ЗАНАРКАНД

Эта планета непригодна для жизни, но в своё время это не удержало Федерацию от её освоения. Виною тому были богатейшие залежи редкоземельных элементов и иных необходимых цивилизации ресурсов. Атмосфера здесь не подходит для дыхания, ветра в экваториальной части могут разогнать пыль, постоянно висящую в воздухе, до такой скорости, что она оказывается способной содрать кожу с человека. Если незадачливый колонист в таких условиях по каким-то причинам выживет, то его добьёт ужасный холод, замораживающий углекислый газ в атмосфере до ледяного состояния. Неудивительно, что жизни на планете нет, а вода встречается лишь в линзах глубоко под поверхностью.

Поэтому Федерация Золотого века построила для колонистов герметичные купола, вознесла к небесам гигантские города-ульи и прокопала целые поселения под землёй. Занарканд оказался необычайно богат полезными ископаемыми, иногда просто лежащими на поверхности. Согласно современным гипотезам, планета некогда столкнулась с крупным космическим телом, и в результате этого катаклизма породы перемешались, став более доступными.

Во время Дня Агонии отформатированное население покинуло планету, бросив свои города на



произвол судьбы. Этим не преминули воспользоваться беженцы, сумевшие отбить эту территорию у немногочисленного гарнизона.

Занаркандцы умело воспользовались доставшимися им ресурсами. Ныне планета является одним из геополитических лидеров на территории Клоаки и продолжает распространять своё влияние. Занарканд основал крупную колонию в Асуре и в последнее время все сильнее сближается с Тао. Он является крупнейшим поставщиком редкоземельных элементов в Свободном Кластере, а его флот в случае необходимости может оказать значительное сопротивление любому захватчику. Это сильно беспокоит Федерацию, не желающую иметь под боком сильного соперника, к тому же бывшую колонию. Пропаганда корпораций сильна на Занарканде как нигде.

К несчастью для самих занаркандцев, их общество сильно разобщено. Некогда они населили этот мир, будучи беженцами из разных мест, и с тех пор их различия не уменьшились. Среди полисов есть как истово религиозные, так и состоящие полностью из клонов; и им почти невозможно найти общий язык. Внутренние разногласия сильно тормозят развитие планеты, а конкуренция изредка переходит и в горячую стадию. Это придаёт нервозности населению, ведь в случае чего им некуда бежать из своих полисов. Самые активные уже развернули огромные сети контроля, наводнив города современными системами слежения. Большим спросом пользуются системы безопасности — равно как и наёмники, и большое их количество не всегда благотворно сказывается на спокойствии полисов.

Воспользоваться ситуацией внешним силам мешает Ассамблея — орган, вырабатывающий внешнюю политику планеты. Тут все полисы стараются выступать заодно. Благодаря Ассамблее был создан Кооператив — финансируемая

всеми полисами торгово-промышленная компания. Он активно сопротивляется вмешательству Федерации в дела как самого Занарканда, так и всей Клоаки. Несомненно, главы Кооператива видят свою компанию ничем иным как стержнем зарождающейся новой сверхдержавы.

КАСТОНИАНСКАЯ МАРКА

Долгое время планета Кастон, принадлежавшая Федерации, считалась потерянной. Были обнаружены записи, повествующие о том, что в День Агонии планета была захвачена Машиной, её инфраструктура почти полностью разрушена, населения не осталось. Однако никто не знал, что враг, покинувший опустошённый мир и направившийся на соединение с основными силами у Прима, оставил нетронутым один бункер. Его расположение, да и само наличие на Кастоне, было строго засекречено. Его работники даже не были включены в сеть ЭХО. Это было тайной инициативой одной из федеративных корпораций, сгинувших в День Агонии. Бункер был хранилищем эмбрионов, «резервной копией» человечества. Ходят слухи, что и сейчас где-то есть такой; может быть, и не один.

И когда угроза исчезла, выжившие постепенно активировали хранилище. Кастон был заселён заново. К сожалению, новому населению почти не досталось высоких технологий и культурных достижений. Им повезло в том, что на момент катастрофы затеянное Федерацией терраформирование уже достигло значительного уровня и, пусть немалая часть планеты осталась безжизненной пустыней, все же существовало достаточно места для комфортной жизни миллионов человек. Это было неплохим началом: новые люди, чистый мир.

Но если бы строители бункера увидели, во что это превратится, они могли и передумать. Когда планету обнаружили чуть более ста лет назад, пришельцам открылся воинственный мир. На Кастоне расцвёл феодализм, и бароны Марки —

любые соседи, постоянно готовые отгрызть друг у друга кусочек земли пожирней да побогаче или заявить права на чужие технологические артефакты древности. Новости Кластера заявляли об открытии пародии на Империю. Местные бароны сравнивались с дворянами правящих домов — аристократизм, землевладение, презрение к черни и бесконечные «придворные» интриги. Однако на Кастоне — или Кастонианской Марке — не было верховной власти, а потому некому было следить за постоянными стычками, которые ни на секунду не прекращались на поверхности и в недрах планеты.

Открывшийся новый мир бароны и их вассалы восприняли враждебно — будто у них на генетическом уровне появилась ненависть к пришельцам из-за неба. Им так и не смогли объяснить, что, по сути, у них нечего было брать. Свободному Кластеру от Марки ничего было не надо. Федерация формально не отказывалась от прав на планету, но на деле решила, что связываться с баронами себе дороже. Аборигены оказались предоставлены сами себе. Единственное случившееся изменение — осторожное начало торговли: Марка предоставляла планетам Клоаки продукты сельского хозяйства, покупая предметы роскоши и образцы высоких технологий. Наиболее предприимчивые баронства к нынешнему времени организовали на своей территории промышленность, но соседи считают таких выскочками, нарушителями устоев и чуть ли не предателями.

Неизвестно, как в таких условиях вообще смогла зародиться Торговая Империя барона фон Киршнера — сильная корпорация, ведущая активную борьбу за экономическое доминирование в Клоаке. Самого барона фон Киршнера местные правители не просто презирают или недолюбливают — они его открыто ненавидят. При этом все попытки организовать собственный флот кем-то из баронов терпели сокруши-

тельное фиаско. Корабли взрывались, поставщики резко задирали цены, а то и просто расторгали достигнутые договорённости. На данный момент многие местные аристократы обладают одним-двумя кораблями, а то и небольшой эскадрой, но ни один из них не сравнится с Торговой Империей фон Киршнера — мощи этой компании могут позавидовать и некоторые отдельные планеты.

ЭЛЬХАЛИ

Традиционное общество с жёсткой вертикалью власти, странными законами и сильной религиозной составляющей повседневной жизни. Эмир Эльхали, абсолютный правитель планеты, совмещает в себе роли как светского, так и религиозного лидера. Его кровь священна, а потому подавляющее большинство его министров и телохранителей — это его клоны.

Конечно, на Эльхали есть и обычная аристократия — вопреки традициям других монархических государств, местные аристократы больше ценят своих дочерей — есть шанс выдать их за клонов и породниться с самим Эмиром.

А вот для простолюдинов здесь не очень комфортная жизнь. Традиции, насаждаемые знатью, запрещают черни пользоваться технологиями, поэтому для них жизнь застыла в глухом средневековье. Только слепая вера в счастливое постёртое и переложение спасает их от тоски.

При этом сами аристократы не гнушаются пользоваться технологическими новинками, просто предпочитают, чтобы это не бросалось в глаза посторонним.

ЦЕТИ

В безвозвратно ушедшие времена, в которые сейчас даже не верят, Цети обладала высоко развитой культурой и была жемчужиной Консорциума Грэд. Согласно архивным записям, на планете постоянно присутствовали миллионы

туристов, прибывших полюбоваться местными красотами. В первую очередь — приливами ферромагнитного океана, вызываемыми металлическим спутником этой богатой железом красноватой планеты. Однако промышленный бум, запущенный двести лет назад, уничтожил экосистему этого мира. Тысячи заводов ежедневно выбрасывают в атмосферу огромное количество отравляющих веществ. Свет звезды никогда не достигает поверхности, поэтому здесь царит тьма и лютый холод.

Вся власть на планете сосредоточена в руках олигархов, которыми стали потомки стоявших у истоков промышленной революции колонистов. При этом роскошь, которой окружены члены правящих семей, заставит краснеть даже богатейших аристократов Каметона. В то же время «чернь» — умирающая от голода и хронических заболеваний серая масса — не имеет никакой защиты перед лицом элиты. Почти официально некоторые олигархи продают криминальным организациям права «доить» территории так, как им захочется.

Высокая смертность проредила рынок трудоспособного населения, и правительство стремится заменить выбывших альтернативными ресурсами. И если клонирование ещё допустимо в текущей ситуации — хотя технология несовершенна и при массовом клонировании даёт весьма недолговечный, а главное, не сильно квалифицированный персонал — то попытки производства полноценного искусственного интеллекта для управления производством заставляет главное региональное управление ИНТРАКОРП направить на Цети своих оперативников для предотвращения нарушения Первой Директивы — международного соглашения, запрещающего использовать ИИ со способностями к самообразованию.

ХОРУС И ДЕТУС

Удивительная звёздная система, две обитаемые планеты которой двигаются по одной орбите вокруг звезды. Хорус и Детус — планеты-близнецы, расположенные ровно друг напротив друга. Так как между ними находится звезда, с поверхности одной планеты невозможно наблюдать соседку. Учёные до сих пор не сошлись во мнениях, является ли такое странное расположение планет результатом естественных процессов, или же это дело рук какой-то могущественной цивилизации. К тому же это единственная известная людям обитаемая система с двумя пригодными для жизни планетами.

Помимо расположения планет, система примечательна и своей геополитической ситуацией. Хорус — богатый, преуспевающий мир, активно участвующий в международных отношениях. Местные жители смогли успешно совместить кастовое общество с принципами меритократии, тем самым позволив только самым одарённым людям занимать руководящие должности в управлении звёздной системой. Звёздная система упомянута не случайно, потому что Детус — вассальная, или, как говорят здесь, вторая планета. На Детусе нет собственного руководящего органа. Вместо этого местное руководство осуществляется эмиссарами с Хоруса. На Детусе гораздо более тяжёлые условия для жизни, так как основная индустрия — тяжёлое машиностроение — не способна обеспечить все местное население работой. Тем более, что на Детус ссылаются все те, кто не прошёл итоговую квалификацию на Хорусе.

Эта квалификация поразительна для неподготовленного человека. Кастовое общество на Хорусе не приемлет семейных ценностей. Общины (состоящие из представителей всех каст) сообща воспитывают детей, а дети, соответственно, по достижению четырнадцати лет должны пройти квалификацию, подводящую

итог под первыми десяти годами обучения. По результатам обучения определяется каста нового члена общества, а также курс дальнейшего — высшего — образования.

Однако не прошедшие квалификацию (в среднем около 16% процентов) теряют все права, не могут вступить в касту, и подлежат переселению на Детус. Надо сразу сказать, что эти несчастные юноши и девушки на Детусе занимают самое низкое положение из возможных — у них нет семей, и они зависят от своего нового общества. При том, что первые четырнадцать лет своей жизни их учили не полагаться друг на друга, а превосходить.

ПАНДОРА

Эта планета в момент открытия казалась настоящей находкой. Благодатный климат, плодородная почва, развитая, но малоопасная фауна. А ещё — руины исчезнувшей цивилизации Эвелан, хранящие множество секретов этого народа. Борьба за неё между сверхдержавами уже готова была начаться, когда планета показала свою вторую натуру, за которую её и окрестили Пандорой.

Она вращается в системе двойной звезды по очень сложной орбите между этими светилами, и с периодом в несколько десятков лет сильно с ними сближается. И тогда наступает пандорианское лето. Температура сильно повышается, многие растения вымирают... а из спячки выходят те представители биосферы, с которыми лучше не встречаться. Планета становится смертельно опасной. Даже воздух на отдельных участках становится ядовитым. Задача животных, растений и микроорганизмов — отвоевать себе жизненное пространство и размножиться до наступления следующего ледникового периода. В результате все живое пытается друг друга убить, съесть и проверить на размножаемость. Эти инстинкты порой заглушают даже инстинкт самосохранения.

Когда это случилось впервые, подавляющее большинство колонистов (из тех, кто выжил) поспешили покинуть Пандору. Но часть из них оказалась хорошо вооружённой или просто слишком алчной, чтобы просто так сдаться. За многих местных зверушек на черных рынках Кластера можно было получить большие деньги, кое-где встречались неглубоко лежащие пласты полезных ископаемых, да и руины Эвелан никуда не делись.

Никакой колонизации, никакого закона. Просто отдельные группы людей, обосновавшиеся на дикой планете и время от времени сражающиеся с местной фауной и друг с другом (хотя это

не всегда различные понятия). Время от времени кто-нибудь из них находит очередной эвеланский артефакт или легкодоступные платиновые месторождения и обогащается, а слухи об этом провоцируют новые всплески иммиграции. Т.к. каждая последующая группа учитывает экипировку и количество предыдущих, то на планету прибывают все большие отморозки. Иногда на Пандоре пытается закрепиться корпорация, но обычно планы кончаются разгромом и большими убытками и жертвами.

ПОГРАНИЧЬЕ

Пока остальное человечество решает собственные проблемы, обитатели Пограничья решают проблемы всех людей. Машина продолжает атаковать, хотя вместо все сокрушающего потока теперь ее силы напоминают тонкий ручеек, если его не остановить, он сметёт хрупкий человеческий мир. Обитатели Пограничья знают это и потому стоят насмерть. В этом их долг.

Знаешь, как относятся к ним в других странах? Как к сумасшедшим. А кто ещё добровольно обрекает себя на гибель ради других? Только полные психи. Однако среди этой массы находятся те, кто понимает важность миссии Пограничья, и потому на их планеты регулярно прибывают караваны, нагруженные всем необходимым для мирной, повседневной жизни. Почему не с оружием? Оружие у Пограничья и так есть, и мало кто может предложить более совершенные инструменты смерти.

АБСОЛЮТ

Когда-то это была обычная колония Таурианской Империи, однако во время наступления Машины именно здесь прошёл рубеж, который орды дронов не смогли преодолеть. Защитники отстояли планету, но отказались служить Империи, которая оставила их в трудный час. У Империи не было сил воевать с сепаратистами, поэтому с тех пор Абсолют — независимая планета. Правда, кое-кто в Империи уже думает над тем, что пора возвращать "недалёких вояк" обратно в лоно цивилизации.

Абсолют — прекрасная, богатая планета, которая при этом смертельно опасна для человека. Хищники, агрессивная флора, смертельные микроорганизмы — все это может мгновенно убить неподготовленного путешественника. Однако те, кто родился и вырос здесь, умеют справляться со всеми опасностями, тем более что планета

полностью обеспечивает всем необходимым: почвы необычайно плодородны, и моря, и суша полны дичи, а климат на удивление мягкий и равномерный. В конце концов, к опасностям можно быть готовым, ведь все население Абсолюта — от маленьких детей до умудрённых годами стариков — участвует в бесконечной войне с Машиной.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Генерал Жозеф Йоргенссон, главнокомандующий силами обороны Абсолюта — необычайно решительный и дальновидный военный, способный считать действия противника на сто шагов вперёд. Для генерала война с Машиной — дело личное: вся его семья до сих пор считается пропавшей без вести во время одной из атак, и генерал до сих пор не утратил надежду отыскать их, для чего регулярно нанимает рейнджеров.

Лейтенант Ли Овсянски, командир отряда штурмовых биотиков — Кто такие биотики? Это новейшая разработка учёных Абсолюта. Это люди, модифицированные на генном уровне. Разработка секретная, и до сих пор ни одного биотика за пределами Абсолюта не появлялось. И хорошо, потому что по своей силе и способностям рядовой биотик может поспорить с киборгом-буси с Тао Прайм.

КРЕМАТОРИЯ

До Дня Агонии и даже до Золотого Века Крематория принадлежала Консорциуму Грэду: государство разрабатывало астероиды в этой системе. Колонизировать планету решил Проконсул — искусственный интеллект Консорциума. До этого никто не хотел с ней связываться: никакой возможности выжить, отсутствие атмосферы, тысячеградусная жара на обращённой к звезде стороне и полторы сотни градусов холода на



ночной, а также поверхность, за миллионы лет превращённая в расплавленное стекло. Но Проконсул обнаружил в глубине недружелюбного мира богатые залежи полезных ископаемых и спроектировал целый подземный мегаполис, который был построен под его руководством. Потом ему на смену пришла сеть ЭХО. А потом случился День Агонии, и Консорциум перестал существовать.

Население Крематории оказалось защищено от форматирования магнитосферой, но на этом хорошие новости закончились. После окончания 40 лет Бегства выяснилось, что планета осталась в одиночестве, отделённая от другого мира Консорциума — Цети — Империей, Федерацией и просто огромным расстоянием. Крематория объявила о независимости, однако люди не желали оставаться на этой мрачной планете в тяжёлых условиях под угрозой нападения Машины. И за последующие 40 лет её население сократилось чуть ли не на порядок. Когда Абсолют предложил объединение, оставшиеся обитатели страшного мира восприняли это как избавление.

Сотрудничество пошло на пользу обоим планетам. Абсолют получал в своё распоряжение внушительные ресурсы Крематории, начиная с полезных ископаемых и кончая людьми и космическими кораблями. А последняя в свою очередь обрела сильного союзника и защитника, снабжавшего планету всем необходимым. Со временем эта дружба лишь крепла, и ныне Крематория, чем-то большим, чем захолустный мирок где-то на передовой.

Единственный город располагается в 3 километрах под поверхностью, и, несмотря на то, что и тут иногда ощущаются отголоски тысячеградусного жара, а гравитация сильно превышает стандартную, здесь живёт более двадцати миллионов человек. В других мирах их обычно опознают по крайне небольшому росту. Их

жизнь нельзя назвать лёгкой, но они привыкли ко всему этому, пусть для жителей других планет, никогда тут не бывавших, на Крематории располагается филиал ада. Многие из местных жителей никогда не поднимаются из своих глубин, работа занимает большую часть их жизни, а уровень преступности только недавно начал спадать. Но тем не менее здесь есть настоящая цивилизация, на флоте Абсолюта высоко ценятся техники и стратеги Крематории, и даже уровень культуры начал расти, являя миру что-то новое, отличное от осколков Консорциума.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

Геродот Вульф, дважды герой Абсолюта — ветеран бесчисленного количества сражений. В свои 150 с лишним лет Геродот вернулся на родину, где является популярной личностью — его рассказы о войне оказывают сильное влияние на патристическое воспитание местной молодёжи, которая более охотно вступает в ряды вооружённых сил Абсолюта.

Уполномоченный Кароли Ненадович, распорядитель шахт — крысopodobный человек, отвечающий за связь шахт Крематории с военным управлением Абсолюта. В его руках скопилась нешуточная власть, и многие уже начинают задумываться о том, не использует ли он свою власть в личных целях.

КАРТАХЕНА

На небольшом планетоиде, вращающемся вокруг газового гиганта столь горячего, что его уже почти можно считать звездой, в системе из двух звёзд находится главная база рейнджеров — добровольных охотников за шпионами, разведчиками и исследователями Машины. Эта база — оплот своеобразной свободы. Вольные торговцы везут сюда все, что только может понадобиться рейнджерам-охотникам, станциям обеспечения, ремонтным мастерским и всему остальному, без чего такая организация просто не смогла бы существовать.

Взамен торговцы получают трофеи из потерянных миров, останки дронов и кораблей Машины, артефакты иных цивилизаций. Рынок подобных товаров довольно широк, купцы получают хорошую прибыль, впрочем, и рейнджеры не уходят обиженными. Большинство из них и так не могут вернуться в более цивилизованные районы галактики — кто-то находится в розыске, кто-то бежал от потерь и воспоминаний, а кто-то просто не готов тратить на это время, пока можно крошить врага. Поэтому сотрудничество между рейнджерами и торговцами идёт на пользу и тем, и другим.

На самой базе обустроены обширные склады с припасами, мастерские для ремонта и обслуживания космических кораблей, а также огромный базар, на котором можно не только купить все, что угодно, но и развлечься так, как захочется. Главное, не нарушать местные законы, которые, к слову, не очень-то и строги: не убивать да не воровать. Вот и почти весь список.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ:

AR-X, командор базы — ронин с Тао. Неизвестно, как именно он лишился своего господина, но уже много лет он возглавляет управление базой рейнджеров на Картахене. Говорят, там, на далёкой родине остались те, кто хочет свести с ним счёты, но пока им не добраться до него.

Белая Бестия, хозяйка «Бестиария», досугового клуба по интересам — по местным меркам «элитного» заведения, куда не каждого пустят. Но именно в «Бестиарии» крутятся самые серьёзные игроки на местной арене, а Бестия уж точно знает о каждом таком, что может перевернуть всю его жизнь, если попадёт не в те руки.

Артемус Присцилла, известный торговец с флотом в двести восемь кораблей — и это крупнейший игрок на местном рынке. Ссориться с Присцилла не стоит — он разумный в меру, и в меру

же жадный, так что если перешёл ему дорогу, обязательно жди гостей, посланных его доброжелательной рукой.

РАЙ

Когда в начале эпохи Экспансии примохильскими силами было нарушено уединение Алуата, многим местным аристократам это не пришлось по душе. Поэтому они воспользовались предложенным колониальным кораблём и отправились вглубь рукава Приора. Через некоторое время они прислали сообщение о найденной ими чудесной планете. До Дня Агонии её так и не удалось найти, что сделало её поистине легендарной. Людям осталось довольствоваться данными первых и единственных поселенцев.

Если человек когда-нибудь увидит чудесную планету, заслуженно носившую название Рай, это зрелище навсегда изменит его. Прекрасный мир, где также замечены следы расы Эвелан, действительно как будто бы специально создан быть максимально пригодной для обитания. Здесь идеальное соотношение температуры, влажности, давления и состава атмосферы, здесь нет опасных для человека хищников, а занесённые вирусы не выживают. Предполагалось, что люди здесь жили значительно дольше и практически не болели.

Планета снова стала известной после Дня Агонии — из сообщений Машины, именно там она впервые встретила с людьми, изучила их, и отсюда был запущен главный обман в истории: Единение и сеть ЭХО. С этого времени Рай считается местным центром Машины.

Существовал один рейнджер, которому в 221 году удалось пробиться в систему Рая и уйти незамеченным от тысяч кораблей, патрулирующих локальное пространство. Его имя ныне очень почитаемо в Пограничье — его звали Шовил Дамберн, и благодаря ему Свободный Кластер знает, что ныне из себя представляет

Рай. Посреди чарующей зелени возвышается многокилометровый монолит, испещрённый входами и техническими отверстиями. Через них с расположенных вокруг посадочных площадок поступают бесконечные сырьевые единицы — ещё необработанные особи из захваченных миров. Побывав здесь, человек вмиг увидит представителей стольких разумных рас, что навсегда выбросит из головы все мысли об исключительности своей цивилизации.

АОКИГА

Эта планета была освоена в эпоху Экспансии, вместе с сотнями других миров. В какой-то момент она попала под влияние растущего Сегуната Десе Хоши и волилась в его состав. Аокига пережила День Агонии и смогла выстоять в 40 лет Бегства. Однако именно связь с Машиной завершила её историю.

Население Аокиги помимо голубоватой кожи (из-за разреженной атмосферы) отличалось обычным для Сегуната затворничеством, чрезмерной самонадеянностью и необдуманной жадностью развития. Клан, живущий на планете, считали импланты наградой и привилегией, а с падением сети ЭХО был утерян и большой объём информации по самым престижным из них. За полтора столетия нового времени кланы так и не смогли перестроить свою культуру и сильно страдали от нехватки знаний. Не желая мириться с подобной несправедливостью, их главы приняли решение тайно восстановить часть сети ЭХО и найти там потерянные данные.

К несчастью для них, Свободный Кластер узнал об этой инициативе, и на орбиту прибыл союзный флот с резким ультиматумом. Человечество не рассматривало возможность восстановления технологии, из-за которой оно чуть не погибло более двух веков назад. Но они не учли, что для членов Сегуната бесчестие хуже смерти. Лишь один клан, Янтарного Солнца, отступил и был

расформирован, остальные два отказались сдаваться.

Ещё одной особенностью планеты была высокая ионизация воздуха. Гигантские молнии, встречающиеся на ней, могли испарять целые города, посему все поселения были окружены громоотводами. После орбитального выстрела атмосфера планеты сдетонировала и практически сгорела, захватив с собой почти всю жизнь на поверхности. Уцелевшие в этом аду погибли из-за разрушения электроники, к которой относятся и импланты.

Уничтожение Аокиги было предпоследним событием, случившимся с Сегунатом. Клань с Тао предпочли закончить его существование, закрыв эту позорную страницу, и прервать политику затворничества. Сама же Аокига осталась мёртвым миром, немым напоминанием того, в каком непростом мире нам выпало жить.

ШЕРРА

Ещё одна планета, потерянная Федерацией. Слабым утешением является то, что здесь о печальном событии было известно заранее, и корпорации успели вывезти в другие миры всех людей (хотя многие из них поначалу сопротивлялись) и все сколько-нибудь ценное. Исход с Шэрры оказался масштабным и дорогостоящим проектом, но другого выбора у Федерации просто не было.

Планету смогли освоить лишь в Золотом Веке, когда технологии терраформирования достигли такого уровня, что смогли справиться с адскими условиями Шэрры. До начала колонизации (как

и сейчас) температура на поверхности достигала 450° градусов, а давление — сотни атмосфер, и все это сопровождалось раскалённым ветром. Можно сказать, что Шэрра является противоположностью Соллы в плане температуры при многих схожих факторах. Однако проведённые работы по улучшению климата сделали планету вполне пригодной и даже комфортной для человека. Колонисты начали заниматься сельским хозяйством и добычей полезных ископаемых. Население неуклонно росло, как и условия окружающей среды.

После Дня Агонии планета была населена заново, однако вскоре оказалось, что предпринятые усилия по отвоеванию её у Машины были лишними. Климатологи посчитали, что Шэрра начала возвращаться в своё естественное состояние. Терраформация не была закончена надлежащим образом и, как и некоторые другие миры Свободного Кластера, планета избавлялась от навязанных ей изменений. Усилия по обращению этого процесса оказались тщетными. Согласно прогнозам, температура и давление планеты достигли бы прежнего уровня через 430 лет, но уже через 110 находиться тут стало бы совершенно невозможно. Поэтому последний житель покинул Шэрру в 158 году, но в верхних слоях её атмосферы и на орбите до сих пор работают научные станции. В Федерации надеются, что рано или поздно полученные знания помогут восстановить подобные технологии терраформирования.

СТРАННИКИ

Более четырёх веков назад из разных концов галактики начали поступать сообщения о странных кораблях — очевидцы рассказывали как об одиночках, так и небольших флотах. Долгое время эти свидетельства относили к разряду космических баек, пока спустя 100 лет после первых инцидентов флот "пришельцев" сам не пошёл на контакт.

Считается, что в галактику прибыло пять колониальных кораблей, однако благодаря данным, полученным от "пришельцев", стало известно о том, что изначальную родину покинуло большее количество судов. "Поколение" (бортовой номер АН12-Р/А) был в их числе, но во время полёта основной двигатель вышел из строя. Звездолёт безнадёжно отстал и прибыл в Пегас сильно позже остальных кораблей.

За время пути сменился не один десяток поколений. Со временем культура замкнутого пространства видоизменила мировоззрение экипажа и колонистов. С годами корабль все больше ветшал, и все больше сил приходилось прикладывать, чтобы выжить. Когда на обзорных экранах появились первые звезды Пегаса, на борту уже существовал совершенно иной мир, совершенно не похожий на то, что покинуло родину.

Контроль рождаемости, техника безопасности как основной свод законов, утилизация всего, от электроники до органики — все это стало нормой. Каждый обитатель "Поколения" уже в 9 лет обладал профессией, а к 15 годам получал третью, а то и четвертую специальность. Трижды инженерам корабля удавалось нарастить потенциал системы жизнеобеспечения — каждый раз это сопровождалось бумом рождаемости и увеличением шансов на выживание всего корабля.

Однако не обошлось без проблем — со временем внутри общества все больше проявлялись

сепаратистские настроения. Экипаж, как правящая элита, все больше и больше контролировал все аспекты жизнедеятельности. Все, что не несло пользы кораблю и экипажу, попадало сначала под ограничения, а затем и под полный запрет. Со временем люди на борту начали забывать, ради чего они существуют — все было направлено исключительно на выживание корабля. Все несогласные с этим попадали под гонения.

Радостное событие — "Поколение" достигло окраин новой галактики — совпало с запуском нескольких кораблей, построенных в недрах огромного колониального транспортника. На их постройку пошло невообразимое количество ресурсов. Во время запуска группа мятежников, выступавших за смену правящего режима, подняла бунт. Истощённые колонисты поддерживали мятежников, и оказавшиеся в меньшинстве члены экипажа были вынуждены спасаться бегством на новых кораблях. Они покинули флот, и их судьба с тех пор неизвестна.

А на "Поколении" начался хаос и анархия. Дорвавшиеся до власти, но лишённые необходимых навыков люди быстро довели ситуацию на борту до ещё более тяжёлого кризиса. Системы корабля выходили из строя, нарушались звенья систем рециркуляции воды, воздуха, пищи. В итоге все те, кто ещё сохранил здравый смысл, грузились на малые корабли и отстыковывались от умирающего гиганта.

Спустя три года вместо единого корабля вглубь галактики двигался уже целый флот, центром которого было опасное, полное обезумевших фриков место, куда в поисках ценных ресурсов уходили команды сталкеров с более мелких, но организованных кораблей. "Поколение" окончательно умерло, а в окруживших её труп стервят-

никах выживали те, кто ещё сохранил остатки здравого смысла.

А потом люди встретили Её. На кораблях флота (к тому моменту его обитатели уже называли его "перекати-поле", как странное блуждающее растение из какой-то детской книжки) появились безднопоклонники — секта странных религиозных людей, исповедовавших что-то невиданное до этого. Они слышали Бездну — божество не из этого мира, олицетворяющее все и ничего, саму Вселенную и все, что находится за ее пределами. Сектанты подчинялись ее приказам, а она указывала им путь.

Те, кто присоединялся к секте, получали новые знания. Странные ритуалы, которые на самом деле работали. Безумие, в котором рождалась истина. Путь, который должен был привести странников к новому откровению.

Существует гипотеза, которая рассматривает Бездну как особенность человеческого подсознания. Официально это явление имеет название «феномен чужого голоса» и якобы порождается изолированностью человека, его одиночеством в бесконечном космосе. Человек начинает в прямом смысле слышать собственное подсознание.

Подсознание не ограничено моральными принципами, потому его подсказки часто подталкивают человека к тому, что считается в обычном обществе противоестественным и даже преступным. Это ли истинная причина, или бесчеловечность Бездны, но странников опасаются из-за их склонности к непредвиденным и нелогичным действиям.

Изначально "Перекати-поле" не вступало в контакт с потомками колонистов с других кораблей. Бездна запрещала своим детям ступать на поверхности планет, а чужакам — на борт её кораблей. Только желавшие посвящения могли попасть на борт, но это всегда был билет в один

конец. В какой-то момент в «Перекати-поле» появились специальные гостевые корабли для приёма чужаков. Тем не менее, странники всегда охотно торговали с обитателями миров, но всегда держались немного обособленно.

Они свободно перемещались в пространстве, не привязываясь к той или иной системе, а их навыки и знания пользовались спросом. Взаимодействующие с ними люди готовы были не обращать внимания на их настораживающую религию ради того, чтобы получить необходимый предмет или услугу.

Религия же воспрепятствовала вступлению Странников в Единение, потому Машина не смогла их захватить. Во время дня Агонии Перекати-поле, не вступая во взаимодействие с неприятелем, отступил в ту часть, которая позже получила название Свободный Кластер. Странники готовы были даже покинуть галактику окончательно и вновь отправиться в бесконечный полет, но этого не потребовалось. Сейчас их флот все так же скитается по космосу. Можно сказать, что после атаки Машины мир Странников почти не изменился.

Около 5 лет назад Глашатай Бездны — лидер секты и самый главный человек во флоте — снял запрет на посещение планет. Надо сказать, что высадки и до этого не были строго табуированы, и странники спускались на поверхность миров, неся за это то или иное наказание. Но теперь, когда это разрешил лидер общества, странники отправились в паломничества в самые разные миры. Никто не знает, что послужило причиной такой резкой смены поведения. Пути Бездны неисповедимы, и с каждым из своих детей она говорит о своём. Кто-то ушёл искать себя, кто-то — новые технологии. Кто-то ищет потомков сбежавшего экипажа. Кто-то — новый дом для всего своего народа.



ПЕРСОНАЖИ И ПРАВИЛА

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

Если персонаж совершает что-то рискованное, что-то, провал в чем может привести к серьезным последствиям, посмотри, не соответствует ли это **ходу**. Ходы бывают разные: все персонажи имеют доступ к *байнвэ н* и *пфбэ н* ходам, а также у каждого персонажа есть собственные, уникальные ходы.

Например, когда Компаньонка хочет обсудить с местным криминальным авторитетом размер вознаграждения за проход через контролируемую авторитетом территорию, она ведёт переговоры. Найди этот ход в списке базовых ходов и действуй в соответствии с тем, что написано в его описании.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Когда ты создаёшь персонажа, выбери один из **бланков**. Каждый бланк — уникален. Ты не просто аристократ — ты Аристократ, единственный в своём роде. В галактике есть много наёмников, но ты — тот самый Наёмник.

Выбрав буклет, выполни следующие шаги один за другим. Некоторые шаги могут потребовать обсуждения с другими игроками или Ведущим.

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило персонажу и миру игры;
- **Распредели** +2, +1, 0 и -1 по характеристикам. У каждого персонажа есть основная характеристика. Если он сражается — это Ярость. Если общается — Репутация;
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдёт;
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны;
- Внимательно **прочитай** список снаряжения и сделай выбор, если требуется;
- Укажи **Благосостояние, Урон** и **Припасы**;
- Выбери **1 специальный ход** своего персонажа.

Выполнив все эти шаги, ты получаешь готового персонажа, которым можешь играть. После того как ты закончил — покажи своего персонажа Ведущему. Он примет во внимание твой выбор, чтобы сформировать предстоящее приключение таким образом, чтобы ты мог максимально проявить все уникальные способности своего персонажа.

СВЯЗИ

Каждый персонаж что-то кому-то должен из других персонажей — именно поэтому они собрались все вместе. Когда твой персонаж готов, ты должен обратить внимание на раздел *фвбд* на **бланке** персонажа.

Каждый персонаж имеет 3 фиксированные связи и 2 нефиксированные. В начале игры ты можешь использовать только фиксированные — впиши имена персонажей других игроков. Можно вписать только некоторых, можно вписать кого-то дважды или даже трижды. Ты сам определяешь, насколько крепко твой персонаж связан с другими.

В процессе игры могут возникнуть ситуации, которые ты будешь расценивать как повод для возникновения новой связи. Впиши ее в один из двух оставшихся слотов для нефиксированных связей.

Чем больше у тебя связей с персонажем другого игрока, тем проще тебе работать с ним вместе или же мешать ему так, чтобы он этого не замечал.

Если в какой-то момент одна из нефиксированных связей теряет свою значимость, в конце игровой сессии сотри её. Ты можешь заполнить её тогда, когда в этом возникнет необходимость.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Твой персонаж обязательно имеет 4 базовые характеристики, которые показывают, насколько хорошо или, наоборот, плохо он действует в различных ситуациях. В отличие от ряда подобных игр, характеристики здесь отражают не столько физические показатели, сколько эмоции, стремления и навыки, которые персонаж вкладывает или применяет, решая ту или иную задачу.

Ярость: Это инстинкты. Персонаж в ярости действует, полагаясь на свои чувства и таланты, не раздумывая над результатом. Ярость — сердце схватки, когда вокруг летят пули, и нет времени на промедление.

Контроль: Это сосредоточенность и сфокусированное внимание. Персонаж под контролем действует неторопливо, взвешивая каждое мгновение и старается заранее предсказать результат. Контроль — броня от опасности, которая поглотит тебя, если ты хоть на мгновение ослабишь внимание.

Навык: Это мастерство. Персонаж действует, полагаясь на отточенные умения и знания, полученные в течение долгих тренировок. Навык — орудие в задаче, которую невозможно решить грубой силой или с наскока, а только терпением и кропотливой работой.

Репутация: Это личность. Персонаж действует, манипулируя и мотивируя окружающих

так, чтобы все вместе они достигли цели с наибольшей эффективностью. Репутация — это обаяние, харизма, умение убеждать и сила личности.

Когда ты создаёшь своего персонажа, ты выбираешь свою главную характеристику (+2), свою рабочую характеристику (+1) и свою слабость (−1). Эти значения используются, когда приходит время кидать кубики. Последняя, четвертая характеристика, получает значение 0.

Также у каждого персонажа есть дополнительные характеристики:

Урон — показывает силу и мастерство персонажа в бою. Неважно насколько крута пушка в твоих руках — если ты не умеешь ей пользоваться, ты будешь лупить в молоко;

Припасы — максимальное количество расходного устройства или предмета или боезапаса его оружия. Пока припас не применён, он может являться чем угодно. Припасами можно обмениваться, потратив 2 припаса чтобы дать соратнику 1 припас, но нельзя взвалить на себя больше, чем позволяет эта характеристика;

Защита — показывает то, насколько тяжело ранить персонажа;

Ранения — количество урона, которое персонаж может пережить до того, как выйдет из боя;

Также у некоторых персонажей есть уникальные характеристики — правила по ним ты найдёшь на бланках этих персонажей.

БРОСОК КУБИКА

Когда ты видишь **брось+характеристика**, ты бросаешь 2d6 (2 шестигранных кубика), складываешь выпавшие значения и прибавляешь к результату значение указанной характеристики. Если в описании хода указаны модификаторы, учти их:

+X: бросок по условиям получает +X.
Например, +2 означает, что твой бросок получит бонус +2.

—X: бросок по условиям получает —X.
Например, —2 означает, что твой бросок получит штраф —2.

Например, брось+Ярость, если Ярость персонажа равна +2, означает, что к сумме броска двух кубиков ты должен прибавить 2 — это и будет результатом.

Если результат больше или равен 10 — ты успешно справился. Если результат от 7 до 9, ты справился, но это потребовало дополнительных усилий или повлекло за собой какую-то проблему. Если результат 6 и меньше, ты провалился — послушай, чем закончилась твоя неудача.

ИГРОВАЯ СЕССИЯ

Это время одной партии в игре. Игровая сессия (или просто сессия) начинается, когда вы садитесь за игру, и заканчивается, когда вы решаете прерваться. Обычно сессия занимает от 4 до 6 часов реального времени (но тут ты сам устанавливаешь ограничения).

Если в описании правил или хода написано, что это правило или ход действует один раз за игровую сессию — это означает как раз то, что использовать это можно один раз за описанный выше промежуток времени.

Заканчивая игровую сессию (делая перерыв), Ведущий и игроки должны сделать несколько вещей:

- **Подсчитать прибыль:** персонаж, накопивший 3 и более фишки Прибыли, может потратить их и увеличить своё Благосостояние на 1;
- **Оценить связи:** если во время сессии нефиксированная связь потеряла свой смысл,

игрок может стереть её и заменить на новую связь;

- **Развиваться:** ведущий выдаст персонажам заслуженный ими опыт.

ОПЫТ И УРОВЕНЬ

Каждый персонаж начинает игру, имея первый (1) уровень. Во время игры персонаж будет получать опыт (EXP), который будет обозначать его развитие и самосовершенствование. В конце игровой сессии Ведущий может наградить каждого персонажа опытом за выполнение следующих требования:

- В сюжете произошёл значительный прогресс;
- Персонажа активно действовал в это время;
- Персонаж развивался по ходу игры;

Каждый персонаж получает от 1 до 3 EXP в конце игровой сессии. Если во время игры происходит яркий и запоминающийся момент, игроки могут потребовать от Ведущего немедленно наградить «виновного» игрока и выдать его персонажу 1 EXP.

Ведущий может наложить вето на это требование, поэтому игрокам не стоит злоупотреблять этим и требовать награды только за действительно яркие моменты. Игрок не может требовать награды для своего персонажа, только для персонажей других игроков.

С помощью специального хода Тренируешься персонаж может потратить приобретённый опыт и повысить свой уровень. Максимальный уровень, которого может достичь персонаж — 10 уровень.

ОТСТАВКА

Когда персонаж достигает 10 уровня, его можно отправить в отставку. Такой персонаж переходит под управление Ведущего, а ты можешь выбрать себе нового персонажа по своему вкусу

(персонаж не должен совпадать с персонажем другого игрока, хотя может быть совпадать с ушедшим в отставку).

Твой новый персонаж сразу получает 3й уровень. Также ты должен вписать своего старого персонажа в связи к новому. Как именно — реши сам, но твой новый персонаж должен быть сюжетным продолжением ушедшего в отставку.

МИРОВОЙ

Некоторые персонажи могут получить доступ к специальным ходам других персонажей. Это

делается с помощью специального хода Мировой, однако есть несколько ограничений:

- Может быть взят только специальный ход, а не характеристика, снаряжение или, например, имплант.
- Некоторые специальные ходы являются уникальными — другие персонажи не могут получить к ним доступ, несмотря ни на что.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Все персонажи могут использовать ходы, описанные ниже. Они построены по принципу следования вымыслу. Ситуация, в которой оказывается персонаж, определяет, какой ход будет задействован. Итак, когда ты...

ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ

Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на NPC, брось+Репутация. Рычаг — это то, в чем оппонент нуждается, или чего желает. На 10+ он выполнит просьбу, если ты дашь ему обещание выполнить свою часть договора позже. На 7–9 то же самое, однако NPC нужно какое-то подтверждение твоих намерений прямо сейчас.

ЗАЩИЩАЕШЬ

Когда ты защищаешь человека, вещь или место, брось+Контроль. На 10+ возьми 3 фишки. На 7–9 возьми 1 фишку. Когда находящегося под твоей защитой атакуют, потрать 1 фишку и выбери 1 из списка:

- Противник атакует тебя вместо цели;
- Защита соратника увеличивается на 1;
- Противник отвлекается, и союзник получает +1, атакуя этого противника.

Ты не можешь выбрать каждый вариант более одного раза.

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда ты действуешь, игнорируя угрозу, или подвергаешься опасности, скажи, как ты справляешься с этим, и бросай...

+Ярость, если рвешься напролом, полагаясь на силу и выносливость;

+Контроль, если преодолеваешь с помощью силы воли и самоконтроля;

+Навык, если применяешь свои знания, умения или таланты;

+Репутация, если используешь связи, обаяние или харизму.

На 10+ ты успешно избегаешь угрозы. На 7–9 ты не так успешен — угрозы ты избежал, но что-то пошло не так. Ведущий предложит тебе пожертвовать чем-то или кем-то или опишет дополнительные проблемы.

ИССЛЕДУЕШЬ

Когда ты применяешь свои знания для поиска решения, брось+Навык. На 10+ Ведущий расскажет тебе что-то полезное об объекте исследования. Ты получаешь +1 на следующее действие, связанное с объектом исследования. На 7–9 Ведущий расскажет что-то интересное, но ты сам должен решить, насколько это тебе полезно. Ведущий может спросить тебя «Откуда ты мог бы это знать?» Отвечай честно.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию, сцену, вещь или персону, брось+Контроль. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7–9 задай Ведущему 1 вопрос. Получи +1 на действие с учётом ответов.

Примеры вопросов:

- Что здесь только что произошло?
- Что здесь произойдёт в ближайшее время?
- Кто здесь главный?
- Что здесь самое ценное для меня?
- Что здесь представляет опасность?
- Каково истинное отношение окружающих к предмету или персоне?
- Как мне выгодней всего поступить?
- Что для него здесь представляет наибольшую ценность?

- Что здесь на самом деле не то, чем кажется?

Ты можешь выбрать вопрос из списка или придумать свой вопрос, но Ведущий может попросить тебя изменить вопрос, если он покажется ему слишком общим.

ПОЛУЧАЕШЬ РАНЕНИЯ

Когда ты получаешь ранения, брось 1 кубик за каждую единицу урона.

Если выпало 1—3, получи половину ранения.

Если выпало 4—5, получи 1 ранение.

Если выпало 6, получи 2 ранения.

Вычти из количества полученных ранений твою защиту и зачеркни столько ячеек ранений, сколько ранений осталось.

Когда ты зачеркнул последнюю ячейку, ты критически ранен. Если в ближайшее время ты не получишь первую помощь, ты можешь умереть. Ты получаешь —2 на все броски, пока ранение не будет излечено.

Если ты больше не можешь зачёркивать ячейки, а ранения ещё остались, ты выпускаешь последний вздох.

Половинки ранений складываются, но лишние — сгорают. Если ты получил 2,5 ранения, в итоге ты получишь всего 2 ранения.

ПОМОГАЕШЬ/МЕШАЕШЬ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, с кем у тебя есть связь, брось+Связь (например, если у тебя две связи, брось+2). На 10+ он получает +1 или —2 (на твой выбор) на свой следующий бросок. На 7—9 ты также подвергаешь себя опасности.

ЧИНИШЬ ИЛИ РАЗБИРАЕШЬ

Когда ты ремонтируешь сломанный предмет или, наоборот, аккуратно разбираешь его на

части, брось+Навык. На 10+ выбери 3. На 7—9 выбери 1:

- Это не заняло много времени;
- Это можно сделать без спец. инструмента;
- Это не привлечёт чужого внимания;
- Это будет сложно собрать/сломать.

СРАЖАЕШЬСЯ

Когда ты сходишься с противником лицом к лицу, выбирай результат в зависимости от того, как ты сражаешься:

Ближний бой: Когда атакуешь противника в упор, брось+Ярость. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- Нанеси противнику урон, противник наносит урон тебе;
- Противник совершает ошибку — опиши как;
- Союзник получает +1 на следующий бросок;
- Противник фокусируется на тебе.

Если ты нанес противнику урон, ты можешь выбрать ещё и из таких вариантов:

- Ты не получаешь урон от противника;
- Противник не получит урон, но его защита уменьшается на 1;
- Ты наносишь противнику урон +1.

Перестрелка: Атакуя противника дистанционно, брось+Контроль. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- Нанеси противнику урон, противник наносит урон тебе;
- Противник совершает ошибку — опиши как;
- Союзник получает +1 на следующий бросок;
- Противник не может перемещаться.

Если ты нанёс противнику урон, ты можешь выбрать ещё и из таких вариантов:

- Ты не получаешь урон от противника;
- Противник не получит урон, но его защита уменьшается на 1;
- Ты наносишь противнику урон +1.

Урон: Когда ты наносишь урон, брось 1 кость (d6) за каждую единицу наносимого урона. Каждая кость, на которой выпало 1—3, наносит половину ранения, 4—5 наносит 1 ранение. Каждая кость, на которой выпало 6, наносит противнику 2 ранения. Ведущий может вычесть защиту цели из полученных ранений.

Например: Персонаж с уроном 3 бросает 3 кости. Выпало 1, 2 и 4 — это 2 ранения. Если бы выпало 1, 2 и 6 — это было бы 3 ранения.

ОСОБЫЕ ХОДЫ

Эти ходы используются реже и часто становятся ответом персонажа на воздействие окружающей ситуации. То есть здесь ты не изменяешь расстановку сил, здесь ты борешься с последствиями этой расстановки. Итак, когда ты...

ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Когда ты проникаешь сквозь защиту (взламываешь компьютер, терминал, сервер, коммуникатор, замок), брось+Навык. На 10+ у тебя получилось — выбери 2 из списка. На 7—9 то же самое, но выбери только 1.

- Это не заняло много времени;
- Это не привлекло лишнего внимания;
- Это принесло больше, чем ты ожидал;
- Это можно будет использовать повторно.

ВЕРБУЕШЬ СОРАТНИКОВ

Когда ты нанимаешь соратников для конкретной задачи, выбери необходимый тип специалиста и брось+Репутация. На 10+ нужный тебе человек есть в наличии — ты тут же получаешь его, а твоё Благосостояние уменьшается на 1 до тех пор, пока соратник работает на тебя. На 7—9 есть сложности — специалист готов работать, но что-то мешает ему. Выбери 1:

- Специалист имеет проблемы с законом;
- Специалист имеет обязательства перед предыдущим работодателем;
- Специалист имеет неотложные дела, которые помешают ему приступить к работе немедленно;

Разрешив эти сложности, ты получаешь специалиста, и твоё Благосостояние уменьшается на 1 до тех пор, пока соратник работает на тебя.

ВОССТАНАВЛИВАЕШЬСЯ

Когда ты отдыхаешь день или больше, ты излечиваешь все ранения, кроме критического. Когда ты отдыхаешь не меньше недели, ты излечиваешь критическое ранение.

ИСПУСКАЕШЬ ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

Когда у тебя нет ячейки НР, чтобы отметить полученное только что ранение, брось+Контроль (помни, что у тебя штраф —2 на все броски).

На 10+ ты серьёзно ранен, но более твоей жизни ничего не угрожает. Ты без сознания, твои соратники могут попытаться привести тебя в чувство, оказав первую помощь.

На 7—9 ты без сознания и истекаешь кровью. Если в ближайшее время ты не получишь скорую медицинскую помощь, твои приключения закончатся навсегда.

На 6— тебе не повезло. У твоих соратников есть всего один шанс спасти тебя, и времени для тебя отпущено всего пара-тройка секунд.

ОКАЗЫВАЕШЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ

Когда ты стараешься не дать соратнику истечь кровью, брось+Навык. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7—9 то же самое, но ты подвергаешь себя угрозе.

ПАНИКУЕШЬ

Когда ты паникуешь, или перед твоими глазами разыгрывается что-то по-настоящему чудовищное, брось+Контроль. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак и игнорируешь панику. На 7—9 ты все ещё контролируешь панику, но должен выбрать 1:

- Тебя пробивает дрожь: —1 на все броски, пока источник паники не исчезнет;

- Источник паники атакует тебя или причиняет тебе вред;
- Ты теряешь инициативу, и твой союзник подвергается угрозе.

На 6— ты полностью отдаёшься во власть страха, и Ведущий решит твою дальнейшую судьбу.

ПОЛУЧАЕШЬ ПРИБЫЛЬ

Когда ты проворачиваешь сделку (продаёшь товар, сбываешь добычу, договариваешься об оказании услуги и т.д.), брось+Репутация. На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1:

- Ты производишь хорошее впечатление — получи +1 в следующий раз, когда работаешь с этим партнёром;
- Получи одну фишку Прибыли. Ты можешь использовать фишку для того, чтобы автоматически сделать успешным (12+) бросок+Благосостояния.

ПОПОЛНЯЕШЬ ЗАПАСЫ

Когда ты хочешь приобрести товар или услугу, спроси у Ведущего её уровень. Если её уровень меньше и равен твоему Благосостоянию — ты можешь себе это позволить, если это есть в наличии.

Если её уровень выше твоего Благосостояния, рискни и брось+Благосостояние. Получи -1, если уровень выше на 2. Получи -2, если уровень выше на 3 и больше. На 10+ тебе хватает средств расплатиться с продавцом. На 7—9 есть сложности —выбери 1 из списка:

- (+время) Того, что ты ищешь, нет в наличии по устраивающей тебя цене. Потребуется некоторое время чтобы доставить подходящий товар.
- (+цена) То, что ты ищешь, стоит дороже, чем ты можешь себе позволить. Потрать 1 Благосостояние или реши вопрос иначе — окажи продавцу услугу, например,

- (+проблемы) Продавец хочет больше, чем это на самом деле стоит. На него можно надавить и выбить скидку — но он может рассказать кому-нибудь о том, что ты у него купил.

Ты можешь пополнять запасы не чаще одного раза в день, если место, где ты находишься, к этому располагает.

Когда ты хочешь приобрести сразу несколько вещей, выбери самую дорогую. Каждый дополнительный предмет, стоимость которого не выше твоего Благосостояния, увеличивает общую стоимость покупок на 1 уровень. Ты не можешь за 1 заход купить более 1 предмета, чей уровень выше твоего Благосостояния.

В любом случае, пополняя запасы, ты автоматически восстанавливаешь свои Припасы до максимального значения.

ТРЕНИРУЕШЬСЯ

Получая EXP, отмечай соответствующие ячейки на бланке персонажа. Когда количество EXP достигнет 4, ты можешь потратить день отдыха и повысить уровень на 1. Когда ты делаешь это, повысь уровень на 1 и выбери из списка:

- Получи +1 Ярость;
- Получи +1 Контроль;
- Получи +1 Навык;
- Получи +1 Репутация;
- Получи +1 Благосостояния;
- Увеличь Припасы на 2;
- Получи 1 Специальный ход своего класса.

Твой уровень не может быть выше 10. Характеристики не могут превышать +2, но до этого предела ты можешь сколько угодно раз повышать эту характеристику.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

На твоём пути тебе могут встретиться такие дела, которые для исполнения требуют продолжительного времени, и лишь от твоих умений зависит, как быстро ты сможешь их закончить. Например, починка звездолёта или расшифровка программного кода. Для таких ситуаций используются броски на длительные действия. Они совершаются так же, как и обычные броски — с использованием нужной в данной ситуации характеристики. Однако, получая успехи в таких бросках, ты зарабатываешь фишки. Ты заканчиваешь начатое дело, когда набираешь 5 фишек, но при этом делать бросок ты можешь только один раз для указанного шага времени. Шаг определяется Ведущим в зависимости от типа задания. Вот примеры:

- Взлом сейфа (Навык) — 2 минуты;
- Заговаривание зубов (Репутация) — 5 минут;
- Поиск нужной сцены с камеры наблюдения (Контроль) — 40 минут;
- Подъем на скалу (Ярость) — 2 часа;
- Завоевание доверия человека, с которым вы только познакомились (Репутация) — 4 часа;
- Борьба с ядом пандорианского ужа (Контроль) — 7 часов;
- Ремонт космического корабля (Навык) — 12 часов;
- Марш через джунгли (Ярость) — 1 день.

Ведущий может не задавать конкретную длительность шага, если это не очень важно.

Каждый раз, когда в игровой реальности проходит указанной период, ты делаешь бросок. На 7–9 возьми 1 фишку. На 10+ возьми 2 фишки.

Например, ты решил запрограммировать дрона на определённое действие. Используемая для этого характеристика — Навык. Ведущий считает, что эта задача не очень сложная, и задаёт

шаг в 2 минуты. Ты раз за разом делаешь бросок+Навык и получаешь 5, 9 (+1 фишка), 8 (+1 фишка), 6, 11 (+2 фишки), 6, 9 (+1 фишка). Таким образом, ты потратил на программирование 14 минут.

Если ситуация располагает, Ведущий может разрешить тебе потратить один припас и получить +1 на один бросок.

Ситуация может позволять твоим соратникам помогать тебе (например, при взломе компьютера) или даже разрешать другому персонажу тебя заменить (например, при слежке). Кроме того, и сама характеристика может меняться (например, при обезвреживании бомбы тебе может потребоваться сначала Навык, чтобы понять, какой именно контакт за что отвечает, а потом Контроль, чтобы взломать нужный сектор, не задев других).

Броски на длительные действия совершаются, когда от скорости успеха персонажа что-то зависит: либо когда параллельно происходит другой процесс (например, один взламывает дверь, пока остальные отстреливаются), либо когда требуется выяснить, сколько времени потрачено в целом (например, дней при ремонте звездолёта). Если на персонажа ничего не давит, и время, за которое он добился успеха, ни на что не влияет, то длительные действия могут оказаться ненужным усложнением. Применяй их только тогда, когда этого требует сюжет.

За время совершения Длительного Действия ты можешь страдать от гнёта обстоятельств, вплоть до получения ранения каждый шаг

Важно! Предполагается, что, делая броски на длительные действия, ты полностью занят своей задачей (не считая небольшого времени на сон и еду). По окончании отдельного шага ты можешь сделать перерыв, если это возможно

(неприменимо в подразделах Наперегонки и Сдерживание).

НАПЕРЕГОНКИ

Подраздел длительных действий для ситуаций, когда время работает против тебя. Например, если идёт погоня или отсчёт до взрыва бомбы. В таком случае количество шагов ограничено пятью (Ведущий может назначить иное значение) — это значит, что ты должен набрать 5 фишек за 5 бросков. Если ты этого не сделал, твоё действие завершилось провалом — преследуемый безвозвратно ушёл, бомба взорвалась и т.д.

СДЕРЖИВАНИЕ

Подраздел длительных действий для ситуаций, когда неминуемое все равно случится, а твоя задача — максимально это отсрочить. Например, препятствовать взрыву перегруженного реактора или затягиванию корабля в чёрную дыру. В

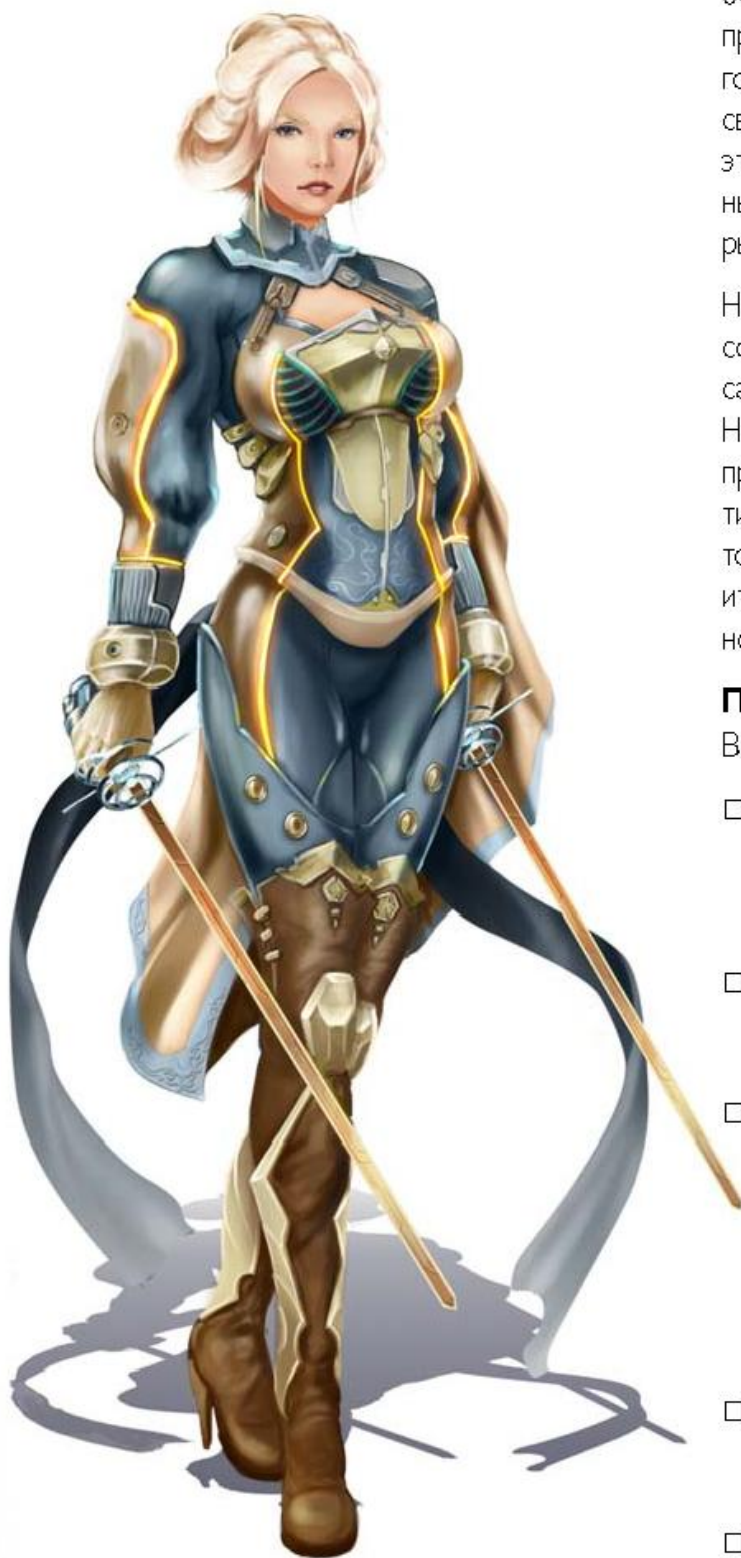
этом случае на столе уже лежат 5 фишек, и каждый шаг исчезает одна. Твоя задача — набирать фишки и класть их обратно, но шаг в 2 раза меньше, чем в подобной, но спокойной ситуации. Когда количество фишек дойдёт до 0, неизбежное случится — разве что твои соратники успеют за это время что-то предпринять.

Важно! Если в какой-то момент в Сдерживании ты бросил 6—, выбери 1:

- Ты потерял ещё 1 фишку;
- Ситуация усложнилась. Ведущий скажет, что именно произошло.

Важно! Каждый шаг может исчезать 2 или даже 3 фишки, если обстоятельства существенно сильнее тебя.

АРИСТОКРАТ



Хотя Федерация и пытается всеми силами оспорить первенство Империи, все-таки стоит признать, что после Дня Агонии именно это государство сумело по максимуму сохранить свои традиции и устои. Немаловажную роль в этом сыграли аристократы — привилегированный класс дворян, правящих доменами, из которых состоят миры под властью Императора.

Но для тебя все сложилось иначе. У тебя нет собственного домена, а потому тебе предстоит самостоятельно найти своё место в этом мире. Но у тебя все ещё осталась твоя честь, твоё происхождение и твоя жажда власти. А галактика — достаточно непредсказуемое место для того, чтобы дерзкий и смелый юноша мог в итоге сорвать куш и вернуться на родину баснословно богатым аристократом.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери правящий дом, в котором ты рождён:

- ☐ **Дом Адана:** У тебя в свите уже есть телохранитель. Если ты выберешь его ещё раз в качестве стартового специалиста, отметь его специальный ход.
- ☐ **Дом Акоста:** Сражаясь один на один в ближнем бою, ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости.
- ☐ **Дом Анхил:** Ты — бастард, но только на бумаге. У тебя есть хорошие связи с одной из криминальных семей галактики. Один раз за игровую сессию ты можешь связаться с её представителем и попросить об услуге. Есть шанс, что тебя попросят от ответной услуги.
- ☐ **Дом Астор:** Твой дом баснословно богат и влиятелен. Ты получаешь Благосостояние +1.
- ☐ **Малый дом:** Один раз за игровую сессию ты можешь превратить 6— в 7—9 или 7—9

в 10+, если это пойдет на пользу твоему дому.

Вне Империи

- **Кастонианская марка:** Бароны — самые гордые люди на свете. Один раз в сессию ты можешь помочь — твой соратник автоматически получит 10+.
- **Эмираты Эльхали:** Ты — клон самого эмира. Внутри тебя воспоминания всех поколений правителей Эльхали. Когда ты исследуешь что-то, используй Репутацию вместо Навыка.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 варианту из каждой строки или придумай что-то своё:

- Хитрый, надёжный или невинный взгляд
- Атлет, рыхлое или красивое тело
- Короткие волосы, стильная причёска или дорогая шляпа
- Роскошный наряд, мундир или деловой костюм

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- Служил моему отцу и пострадал за это.
- Однажды оказался мне полезен.
- Не вызывает у меня доверия.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды высшего качества и огромный чемодан. Также у тебя есть фамильный меч (моноклинок, в упор, бесшумное, бронебойное)

Выбери защиту:

- Фамильная боевая броня (защита 2);
- Синташелковый (защита 1, скрытый, штатский) мундир дома;

- Энергетический щит (Потратить 1 припас и полностью игнорируй урон от одной атаки);

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 3

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

По моей воле: Когда ты отдаёшь приказ NPC используя свой социальный статус, брось+Репутация. На 10+ выбери 1. На 7—9 NPC выбирает 1:

- Он выполняет твой приказ;
- Он отказывается, и ты получаешь +1 против него.

Полезные знакомства: Когда ты ищешь что-то или кого-то, брось+Репутация. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2. На 6— выбери 3.

- Это будет стоить тебе кучу денег;
- Это займёт много времени;
- Ты будешь должен ответную услугу;
- Тебе придётся поступить недостойно.

Свита: Аристократ не должен путешествовать один, и поэтому тебя всегда сопровождает свита. Для учёта твоей свиты у тебя есть отдельный лист. Выбери двух специалистов и отметь, что они состоят в твоей свите.

Выбранный специалист по твоему приказу может использовать свой базовый ход. Также ты получаешь бонус, когда специалист из твоей свиты находится подле тебя.

Если специалист из твоей свиты погибает, ты находишь нового в начале следующей игровой сессии, если находишься в месте, где нет проблем с пассажирским снабжением. Реши сам, будет это специалист, прибывший из дома, или местный, нанятый человек.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Влиятельные друзья:** Когда ты используешь полезные знакомства, выбери на 1 вариант меньше, даже на 6—.
- **Вы слышали?:** Когда ты распространяешь слухи о персоне, месте или предмете, брось+Репутация. На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1.
 - Почти все верят тебе;
 - Слухи распространяются максимально быстро;
 - Никто не отследит источник слухов.
- **Паук:** У тебя есть сеть информаторов. Один раз в сессию, когда ты ориентируешься, вместо броска считай, что у тебя выпало 10+.
- **Превосходство напоказ:** Когда ты оскорбляешь или угрожаешь человеку, брось+Репутация. На 7—9 он в ярости и фокусируется на тебе. На 10+ у тебя есть +1 против него, пока он не успокоится.
- **Прямой наследник:** Теперь ты прямой наследник лорда высокого ранга. Все, для кого это важно, будут относиться к тебе с особым уважением и с удовольствием окажут тебе услуги в надежде на твою благосклонность.
- **Свита — новый специалист:** Выбери ещё одного специалиста и добавь его к себе в свиту.
- **Свита — эксперт:** Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.
- **Свита — эксперт:** Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

- **Свита — эксперт:** Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.
- **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

СВИТА

- _____, **КАМЕРДИНЕР**

Следит за твоим туалетом, поэтому ты всегда выглядишь идеально. Твоя Репутация получает бонус +1, если тебя одевал твой камердинер.

Идеальный стиль: Когда ты отправляешься в гости с официальным визитом, ты выглядишь уместно и эффектно.

- **Чувство стиля:** Когда ты ориентируешься, ты можешь добавить в список доступных вопросов следующий:
 - Насколько он богат и/или знатен?
- **Придворный медик:** Камердинер обладает медицинскими знаниями, и поэтому для исцеления критического ранения тебе потребуется только три дня вместо недели.

- _____, **ЭСКОРТ**

Следит за тем, чтобы твоё психологическое состояние и настроение всегда были в норме. Твой Контроль получает бонус +1.

Особая услуга: Проведя несколько часов со своим эскортом, возьми 1 фишку. Потрать фишку, когда провалил бросок — считай результат броска равным 7—9. Ты не можешь иметь больше 1 фишки.

- **В центре внимания:** Твой эскорт делает что-то особенное, привлекая к себе внимание всех присутствующих. На какое-то короткое время никто не обращает на тебя внимание.

- **В высшем свете:** Когда ты ориентируешься, ты можешь задать на 1 вопрос больше, но этот вопрос обязательно должен касаться одного из присутствующих.

□ _____, **ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ**

Следит за твоей безопасностью и иногда устраивает тренировки, на которых обучает тебя азам ближнего боя. Твоя Ярость получает бонус +1.

Жизнь клиента важнее всего: Когда ты получаешь ранение, ты можешь перенаправить его на телохранителя. Телохранитель может пережить 2 ранения — после этого он погибает.

- **Мастер своего дела:** Ты получаешь Защиту +1, когда телохранитель находится рядом с тобой.

- **Боевое братство:** Твой Урон увеличивается на 1, когда телохранитель находится рядом с тобой.

□ _____, **СОВЕТНИК**

Обладает широким набором знаний и навыков и готов в любое время помочь своим советом. Твой Навык получает бонус +1.

База данных: Когда ты исследуешь что-то с помощью своего советника, на 12+ Ведущий расскажет тебе два полезных факта об объекте исследования.

- **Скрытые таланты:** Один раз за игровую сессию ты можешь автоматически получить 10+ при броске Навык. Бросать после этого не нужно.

- **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

□ _____, **СЕНЕШАЛЬ**

Ведёт твои дела, управляя финансовыми потоками, вкладами, инвестициями и паями. При броске Благополучия ты можешь игнорировать единицу штрафа.

Дела семейные: В конце игровой сессии ты получаешь 1 фишку Прибыли.

- **Бизнес школа:** Когда ты получаешь прибыль, твой сенешаль помогает тебе принять максимально прибыльное решение. Ты можешь бросить Репутация 2 раза и выбрать лучший результат.

- **Связи:** Один раз за игровую сессию ты можешь попросить сенешаля найти и организовать встречу с нужным человеком. Встреча будет организована в кратчайшие сроки.

КИБОРГ



В обществе, где все направлено на развитие личной эффективности на службе семье, биологические процессы признаны отсталыми. Первая имплантация проводится вскоре после рождения, а модульная платформа позволяет затем изменять и настраивать собственное тело в течение всей жизни. Да, киборгов умеют делать и в других уголках галактики, но только на Тао Прайм это возведено в смысл жизни.

Все это обилие форм и цветов уживается с жёстким следованием кодексу чести, неукоснительным соблюдением многочисленных заповедей и табу, а также сложными правилами подкованной игры, которую ведут между собой сегунаты — де-факто правители Тао.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Тао Прайм: Ты родился на Тао. С рождения твоё тело модифицировали кибернетическими имплантами. Ты служишь одному из синдикатов Тао. Выбери один:

- ❑ **Багровый лотос:** «Смерть не является оправданием». Приказание должно быть выполнено несмотря ни на что. Когда ты выпускаешь последний вздох, ты можешь заполнить 2 ячейки Бесчестия и перебросить бросок.
- ❑ **Стальной журавль:** «Честь превыше Жизни». Под знамёнами этого синдиката служат только безупречные. Когда ты поступил достойно, тут же очисти 1 ячейку Бесчестия. Очисти 2 ячейки, если поступил достойно и в соответствии с выбранными догматами.
- ❑ **Чёрный лис:** «Все имеет свою цену». Когда у тебя есть хотя бы 1 заполненная ячейка Бесчестия, ты получаешь +1 Урон или +1 Защита — выбери сам в начале боя. Проиг-

рав бой, немедленно заполни 1 ячейку Бесчестия.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 варианту из каждой строки или придумай что-то своё:

- Раскосые, «анимешные» или искусственные глаза
- Фиолетовые, наращённые или искусственные волосы
- Кукольное, роботизированное или крепкое телосложение
- Трубки из головы, кибер-конечность или синтокожа

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- Спас меня от бесчестия в ущерб себе.
- Знает о моей слабости.
- Идеал, который я должен превзойти.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды (кимоно и что-то менее традиционное) и вместительную сумку.

Выбери два:

- ☐ **High-end Коммуникатор:** Твои переговоры крайне сложно прослушать, да и отследить тебя по передатчику коммуникатора невозможно.
- ☐ **«Кикстарт» (в ампулах):** Потрать 1 припас и вколи ампулу себе или союзнику. Наркотик обостряет органы чувств и скорость реакции, поэтому тебя нельзя застать врасплох.
- ☐ **Монокатана (в упор, бесшумное, бронь-бойное):** Традиционный меч твоего клана. В отличие от обычных моноклинов, это настоящее произведение искусства.

В время атаки ты можешь взять —1 и увеличить Урон на +1.

- ☐ **Дополнительный апгрейд:** Ты можешь выбрать ещё 1 имплант, расположенный на третьем листе.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 3 | Припасы 2 | Благополучие 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Больше, чем человек: Ты — машина, созданная в элитных цехах синдикатов Тао. Выбери 2 кибернетических импланта из тех, что находятся на третьем листе.

Кодекс чести: Когда у тебя нет заполненных ячеек Бесчестия, ты получаешь +1 на броски Репутации. Когда ты поступил бесчестно, опозорив себя или свой клан, отметь 1 ячейку Бесчестия. Ведущий может превратить один твой бросок в 6— за каждую заполненную ячейку Бесчестия в течение сессии.

Посмотри на постулаты кодекса чести. Когда ты поступил достойно и в соответствии с выбранными постулатами, очисти 1 заполненную ячейку. Когда ты нарушаешь выбранный постулат, заполни 1 ячейку.

Резерв машины: Когда ты получаешь смертельное ранение, откажись от последнего вдоха. Ты мёртв, но продолжай сражаться до конца боя. Когда на поле боя больше нет противников, ты умираешь, но твоя доблесть заставляет окружающих восхвалять тебя (очисти 2 ячейки Бесчестия).

Перерождение: Если ты умер с честью (не имея ни одной заполненной ячейки Бесчестия), твой следующий персонаж начинает игру на 2 уровня выше. Если ты умер бесчестно, ты начинаешь игру на 2 уровня ниже или с долгом в 3 EXP (если умер на 1 уровне).

КОДЕКС ЧЕСТИ

Выбери 4 постулата:

- ☐ Не позволяй другим превзойти тебя на твоём пути.
- ☐ Будь всегда полезен господину.
- ☐ Проявляй великое сострадание и помогай людям.
- ☐ Прежде чем выразить человеку своё мнение, подумай о том, в состоянии ли он его принять.
- ☐ Совершив ошибку, нужно тут же её исправить.
- ☐ Избегай большого количества сакэ, чрезмерной гордости и великой роскоши.
- ☐ Совершенствование не имеет конца.
- ☐ Путь самурая — это стремление к смерти.
- ☐ Следует взвешивать каждое слово и неизменно задавать себе вопрос, правда ли то, что собираешься сказать.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Апгрейд:** Выбери 2 новых импланта.
- ☐ **Апгрейд:** Выбери 2 новых импланта.
- ☐ **Апгрейд:** Выбери 1 новый имплант.
- ☐ **Апгрейд:** Выбери 1 новый имплант.
- ☐ **Апгрейд:** Выбери 1 новый имплант.
- ☐ **Апгрейд:** Выбери 1 новый имплант.
- ☐ **Дух воина:** Столкнувшись с противником лицом к лицу, брось+Репутация. На 10+ противник впадает в панику и некоторое время не может действовать. На 7—9 противник напуган и будет осторожничать, стараясь не лезть на рожон.
- ☐ **Меч как продолжение души:** Когда тебя атакуют в упор, брось+Контроль за мгновение до того, как его атака затронет тебя. На 7—9 нанеси противнику свой Урон, и он нанесёт тебе свой. На 10+ то же самое, но противник не причинит тебе урона. На 12+ убей противника на месте.
- ☐ **Чувство опасности:** В начале боя промедли, обведя противников пристальным взглядом

и спроси Ведущего, кто из них наиболее опасен. Ведущий обязан сказать тебе правду.

- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

ИМПЛАНТЫ

ВЕРХНИЕ КОНЕЧНОСТИ

- ☐ **Встроенное оружие:** Выбери тип оружия:
 - ☐ Моноклинок (в упор, бесшумное, броневой)
 - ☐ Пистолет-пулемёт (средняя, авто)
 - ☐ Разрядник, полицейский (средняя, шок)
 - ☐ Плазменная пушка (средняя, игнорирует щиты)

Выбери 2 аксессуара:

- ☐ Глушитель (бесшумное)
- ☐ Крупный калибр (кровавый, мощный)
- ☐ Особый боеприпас (броневой)
- ☐ Трансформер (скрытый)
- ☐ Цифровой прицел (точное)
- ☐ Выбери ещё 1 **аксессуар** для оружия.
- ☐ **Многофункциональный инструмент:** Когда тебе требуется выполнить операцию, которая требует специальный инструмент, он у тебя есть. Ты не можешь сражаться, пока он активен. Потрать 1 припас и передай инструмент другому персонажу.
- ☐ **Эндоскелет:** Когда ты используешь грубую силу для того, чтобы сломать неодушевлённый предмет, брось+Ярость. На 10+ выбери 3. На 7—9 выбери 2.
 - Это не заняло много времени;
 - Ничего ценного не пострадало;
 - Это было не очень громко;
 - Это можно быстро починить;

НИЖНИЕ КОНЕЧНОСТИ

- **Миомерные мышцы:** Когда тебе нужно оказаться где-то очень быстро, брось Контроль. На 10+ ты попадаешь туда как раз в тот момент, когда нужно. На 7-9 то же самое, но по пути ты привлёк чьё-то внимание.
- **Репульсоры:** Ты можешь прыгать на высоту до 15 метров и висеть в воздухе на 15 секунд. При падении с любой высоты ты можешь игнорировать угрозу разбиться насмерть с помощью Контроля.

ОРГАНЫ ЧУВСТВ

- **AR-интерфейс:** Ты получаешь +1, когда взаимодействуешь с компьютерными системами.
- **Сенсоры:** Выбери 1 сенсор из списка. Сенсор работает в радиусе 25 метров.
 - Сонар (ночное видение);
 - Сенсор движения;
 - Сенсор изменения объёма;
 - Сенсор электромагнитных полей;
- Выбери ещё 1 **сенсор**.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

- **Биодатчик:** Когда ты получаешь критическое ранение, система тут же лечит его. Один раз за сессию.

- **Голодвойник:** Система проецирует твоего двойника, который выполняет последовательность запрограммированных действий. Противники склонны атаковать твоего двойника, а не тебя.
- **Замкнутый контур:** Встроенная система жизнеобеспечения. Можешь обходиться без воздуха и находиться во вредной среде (как вакуум или огонь) до 4 часов без вреда. Получи 1 ранение и увеличь срок на 2 часа.
- **Подкожная броня:** Твоя Защита без внешней брони равна 1.
- **Трюм:** В твоём теле оборудована защищённая от сканирования полость, в которой может поместиться предмет размером с тяжёлый пистолет. Без твоего желания эту полость невозможно обнаружить.
- **Фазовый реактор:** Пока ты сохраняешь неподвижность, от твоего реактора можно запитать небольшой транспортный модуль типа автомобиля или некрупное устройство.
- **Хамелеон:** Пока ты не совершаешь резких движений, тебя практически невозможно заметить.
- **Энергетический щит:** Потрать 1 припас и игнорируй весь урон от одной атаки;

КОМПАНЬОНКА



Гильдия Компаньонов — официально зарегистрированная организация, члены которой оказывают широкий спектр специфических услуг. Это эскорт высокопоставленных клиентов на светских и официальных мероприятиях, а также организация досуга. Официальная компаньонка — образованный человек, способный вести беседу на большое количество тем, обладает широким кругозором и набором уникальных навыков (включая редкие сексуальные методики).

Получив официальный статус, компаньонка обычно отправляется на поиски клиентов, нередко присоединяясь к группе космических авантюристов, торговцев и искателей приключений. Такой союз даёт ей возможность посетить большое количество миров и обзавестись большим количеством полезных контактов, а группе, приютившей её — получить отличного специалиста, способного помочь в тяжёлых переговорах.

Как правило, компаньонки неохотно оказывают услуги членам группы, с которой путешествуют, однако это правило может иметь исключения.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом или где ты проходила обучение для получения официального статуса:

- ☐ **Империя:** Твоё знание этикета позволяет тебе производить особое впечатление на любом мероприятии. Выяснив, кто здесь главный, ты можешь тут же обратить его внимание на себя.
- ☐ **Федерация:** У тебя есть контакт в IT-секторе крупной корпорации. Один раз за игровую сессию ты можешь связаться с ним

и попросить раздобыть какую-то важную информацию.

- **Клоака:** Дикие нравы миров Клоаки приучили тебя к осторожности. Когда ты спасаешь свою жизнь (или честь), ты игнорируешь первое полученное ранение.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 варианту из каждой строки или придумай что-то своё:

- Невинные глаза, горящие глаза или озорные глаза
- Экзотическая причёска, ухоженные, или стильная укладка
- Элегантное платье, дорогая одежда или эпатажный наряд
- Точёная фигурка, крепкое тело или пышные формы

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- Это не первое совместное путешествие.
- Пользовался моими услугами.
- Доверил мне свой секрет.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды и хороший чемодан. Выбери своё уникальное оружие:

- Стилет (в упор, бесшумное, скрытое, штатский) в виде элегантной заколки. Его не могут найти без твоего желания.
- Пистолет, карманный (средняя, скрытый, штатский) из керамопласта. Не виден на экранах сенсоров.
- Разрядник, персональный (средняя, шок, штатский) в виде элегантного браслета на руке. Его не могут найти без твоего желания.

Выбери 2:

- База данных (+1, когда блистаешь образованием) в коммуникаторе и облаке;
- Духи с феромонами (+1, когда соблазняешь);
- Набор скрытого наблюдения (для видеосъёмки клиентов);
- Синташелковое трико (защита 1, скрытый, штатский);
- Энергетический щит (потрать 1 припас и игнорируй весь урон от одной атаки) в форме элемента одежды;
- Эффектный наряд (+1, когда отвлекаешь внимание).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Все решаемо: Ты можешь решить любую проблему до того, как началась перестрелка. Когда ты понимаешь, что конфликт готов перейти в активную фазу, брось+Репутация. На 10+ главарь оппонентов обращает внимание на тебя, немедленно остужая накал ситуации до уровня, когда все ещё можно решить переговорами. На 7—9 то же самое, но тебе придётся оказать ему услуги, зачастую профессиональные.

Образование: Когда ты участвуешь в светской беседе, брось+Навык. На 10+ ты знаешь какой-то удивительный факт по теме беседы. Сообщи его — и все изумлённо сконцентрируют своё внимание на тебе. На 7—9 то же самое, но факт может оказаться неприятен одному из собеседников, отчего могут возникнуть проблемы.

Открытое очарование: Когда ты приветливо разговариваешь с кем-то, ты можешь задать ему один вопрос из списка. Он должен ответить тебе честно.

- Кому ты служишь?

- Что ты хочешь, чтобы я сделала?
- Как мне заставить тебя сделать то, что я хочу?
- Что ты чувствуешь сейчас?
- Чего ты больше всего желаешь?

Соблазнение: Когда ты ведёшь переговоры, открыто соблазняя своего оппонента, считай 7—9 как 10+. Более того, на 12+ он будет так страстно желать угодить тебе, что не потребует ответной услуги и постарается превзойти твои ожидания.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Знаменитость:** Когда ты встречаешь кого-то, кто слышал о тебе, брось+Репутация. На 10+ скажи Ведущему две вещи, которые он о тебе слышал. На 7-9 скажи Ведущему одну вещь, а вторую он скажет сам.
- **Мистификатор:** Когда ты ведёшь переговоры, на 7+ ты также получаешь +1 против оппонента.
- **Незабываемые впечатления:** Когда ты ведёшь дела с кем-то, кто пользовался твоими услугами, ты можешь бросить+Репутация 2 раза и выбрать лучший вариант.
- **Особые навыки:** Ты получаешь +1 против того, кому оказала свои профессиональные услуги.
- **Отчаянная ложь:** Когда тебя ловят на лжи, у тебя есть последний шанс исправить ситуацию. Брось+Репутация. На 10+ ты успешно выкручиваешься. На 7—9 выкрутиться не получилось, но и возмездие будет чуть мягче.
- **Помощь от друга:** Когда ты помогаешь кому-то, он получает ещё +1.
- **Тайное искусство:** Когда ты оказываешь свои услуги, ты получаешь +2 против своего клиента. Также твой Урон против него увеличивается на 2.
- **Чёрная вдова:** Когда ты сражаешься с противником противоположного пола (или твоего, если у него не все в порядке с ориентацией), ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости или Контроля, но только пока он тебя видит.
- **Уклончиво:** Когда ты применяешь своё открытое очарование, ты можешь также задать вопрос: В чем твоя уязвимость передо мной?
- **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

КУРЬЕР

Информация даёт власть. Ради важных сведений, которых нет ни у кого больше, люди готовы убивать и умирать. Поэтому в развитом обществе так высоко ценятся те, кто способен доставить важные данные в любой уголок галактики, невзирая на все риски. Особенно учитывая, что от системы к системе информация идёт не мгновенно. Кому ещё под силу передать клиенту такую информацию, которая может изменить расклад сил, раньше, чем об этом узнают конкуренты?

Для тебя эта вечная гонка — обычная работа. Имплант в твоей голове стал надёжным сейфом, взлом которого практически невозможен. Практически, потому что есть один способ, но, к сожалению, при его использовании ты умрёшь. Поэтому ты умеешь прятаться, передвигаться незаметно и использовать любую возможность быть на шаг впереди.

Однако в этот раз что-то пошло не так. Вскоре после загрузки ты понял, что в твоей голове есть кто-то ещё...

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- **Империя:** Твой статус даёт тебе дополнительную защиту от твоих преследователей, ведь аристократы очень не любят, когда среди них что-то вынюхивают. Ты получаешь +1 дополнительную ячейку опасности.
- **Клоака:** Миры, полные беззакония, где алчность часто заставляет пренебречь нормами морали, научили тебя выживать. Получи +1 защиты, когда игнорируешь угрозу.
- **Федерация:** Тотальный контроль Корпораций над всеми сферами жизни научил тебя пользоваться всеми благами общества. Если тебе нужен специалист определённого профиля, и у тебя есть доступ к информационной сети, брось+Репутация. На 10+ ты



знаешь, где его искать. На 7—9 он может потребовать повышенную плату или ответную услугу.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 варианту из каждой строки или придумай что-то своё:

- Цепкий, холодный или затравленный взгляд;
- Стильная, практичная или экзотическая причёска;
- Шрам, имплант или косметическая правка лица;
- Стильный, практичный или яркий костюм.

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- Он в неоплатном долгу передо мной.
- Погибнет, если меня поймают.
- Я подставил его, спасаясь сам.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта хорошей одежды и дорогую сумку. Выбери оружие:

- ☐ Встроенный моноклинок (в упор, бесшумное, бронебойное, скрытое)
- ☐ Револьвер XPERT (средняя, мощное, бронебойное)
- ☐ Экспериментальный парализатор (ближняя-средняя, оглушение, штатский)

Выбери 1:

- ☐ **Фальшивое ID:** Всегда автоматически проходит проверку, если только эту проверку не проводят с пристрастием;
- ☐ **Шоковая граната:** Потратить 1 припас и брось гранату. Все, попавшие в зону поражения (диаметр около 5 метров), теряют возможность видеть и слышать на 30 секунд.
- ☐ **Плащ из синташелка:** Ты получаешь Защиту 1.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 2 | Припасы 2 | Благополучие 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Виртуальный помощник: То, что сейчас находится в твоей голове, имеет разум. Да, обычно в импланты установлен виртуальный помощник (только ты его видишь — реши, как он выглядит), но с твоим что-то не так. Иногда тебе даже кажется, что у него есть интеллект. Когда ты совершаешь любой бросок+Характеристика, зачеркни одну ячейку опасности вместо броска. Ты автоматически получаешь результат 7—9, но в этот момент тебя контролирует твой виртуальный помощник. Как? Решит Ведущий, но результат тебе может не понравиться.

Инфоблок: В твоей голове установлен имплант, который позволяет тебе переносить информацию, а также записывать то, что ты видишь и слышишь. Ты можешь вернуться к записанной информации позже, если извлечёшь её на компьютер.

Неприметный: Твоя работа требует незаметности. Случайный свидетель не сможет описать тебя. Этот эффект не сработает, если ты общался с ним более 10 минут.

Цель номер Ноль: То, что находится в твоей голове, необычайно ценно, но оно не хочет добровольно покидать своё убежище. Тем не менее те, кто загрузил это в твою голову, хотят это обратно. У тебя есть пять ячеек опасности. Когда ты не можешь отметить ячейку опасности, преследователи выследили тебя и вот-вот атакуют.

Overdrive: Когда ты умираешь, зачеркни 2 ячейки опасности. Виртуальный помощник получает твоё тело под свой полный контроль на 30 минут. Он будет стараться найти способ реанимировать тебя.

Wizard class: Когда ты взламываешь электронное устройство, зачерни 1 ячейку опасности. Ты мгновенно взламываешь это устройство, делаешь это очень быстро и незаметно.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Anonymous:** Ты никогда не оставляешь следов в инфосети.
 - **Анализ в реальном времени:** Когда ты ориентируешься в ситуации, зачеркни 1 ячейку опасности и задай ведущему любой (вообще) вопрос об объекте.
 - **Банковский сбой:** Один раз за игровую сессию, когда ты совершаешь покупку, используя электронный платёж, стоимость этой покупки не имеет значения. Ты можешь купить только 1 предмет или услугу.
 - **Беглый взгляд:** С твоей профессией необходимо быстро разбираться в людях. Когда ты общаешься с каким-то важным человеком, брось+Навык. На 10+ задай 2 вопроса, на 7—9 задай 1 вопрос. Ведущий ответит подробно:
 - Что он скрывает?
 - Каков его настоящий социальный статус?
 - Как он ко мне относится?
 - Чем он зарабатывает на жизнь?
 - **Всегда наготове:** Ты умеешь прятать оружие и используешь складные модификации. Добавь тэг «скрытый» к своему оружию. Кроме того, в твоём теле есть экранирован-
- ная полость для пистолета. Её сложно найти при обыске.
- **Отчаянная ложь:** Когда тебя ловят на лжи, у тебя есть последний шанс исправить ситуацию. Брось+Репутация. На 10+ ты успешно выкручиваешься. На 7—9 у противников остаются подозрения, и позже они перепроверят сведения.
 - **Supreme DOS attack:** Зачеркни 2 ячейки опасности. Твой виртуальный помощник атакует все информационные устройства в пределах видимости, перегружая системы и заставляя их отключиться на короткий промежуток времени.
 - **White noise:** Системы обнаружения и наблюдения не любят то, что находится у тебя в голове. Когда ты хочешь быть незаметным на записи с камеры, например, брось+Навык. На 10+ ты отображаешься на записи, но как-то не так — в другом месте, с помехами, или вообще на другой временной метке. На 7-9 то же самое, но зачеркни 1 ячейку опасности.
 - **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

 - **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

НАЁМНИК



Сегодня в галактике очень много работы для человека, умеющего, а главное, не боящегося применять современное оружие. Наёмники работают телохранителями, рейдерами, курьерами, они выполняют поручения частных лиц, организаций и, порой, правительств. Это опасная, но высокооплачиваемая работа.

Выбрав путь наёмника, человек становится экспертом в самом разном вооружении. Он уверенно чувствует себя в пешем бою, за пультом орудий космического корабля или за штурвалом ховертанка. Его арсенал (как вооружения, так и спецсредств) позволяет ему браться за любые задания.

Часто наёмник присоединяется к группе космических авантюристов, торговцев и искателей приключений. Выгода тут обоюдная — группа получает надёжного защитника, а сам наёмник — возможность работать в любом уголке галактики.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом:

- ☐ **Империя:** После службы в войсках у тебя осталось особое оружие. Создавая своё любимое оружие, ты можешь выбрать его тип ещё и из таких вариантов:
 - ☐ Ионный излучатель (средняя, бронебойное, точное, двуручное)
 - ☐ Плазменная винтовка (средняя, игнорирует щиты, авто, двуручное)
- ☐ **Федерация:** Один раз за игровую сессию ты можешь перебросить любой бросок — при этом не важно, твой это бросок или чужой. Просто выбери тот вариант, который тебе больше подходит.
- ☐ **Клоака:** Твоё оружие не самого лучшего качества, поскольку собрано из запчастей.

Зато ты можешь выбрать 1 дополнительный аксессуар для него.

- ☐ **Пограничье:** Тебя всегда учили противостоять более сильному противнику. Если противников больше, чем союзников — ты получаешь Урон +1.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 варианту из каждой строки или придумай что-то своё:

- Холодный, отрешённый или злобный взгляд
- Шрам, выбитый зуб или порванное ухо
- Военный ёжик, небрежные волосы или лысый
- Гора мускулов, атлет или жилистый

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- В долгу передо мной.
- Его жизнь дороже моей. Не спрашивай.
- Знает правду о моем прошлом.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды и вместительную сумку. Выбери средство защиты:

- ☐ Бронежилет, полицейский с дополнительным снаряжением (защита 1, штатский, припасы +1).
- ☐ Боевая броня (защита 2)
- ☐ Боевая броня, скаут с прыжковым ранцем (защита 1, маскировка, ночное видение, прыжок 15 метров)

Выбери 2:

- ☐ Реаниматор (один раз за игровую сессию твой союзник получает +2, когда испускает последний вздох) и фотография красивой медсестры со следами помады.

- ☐ Полевой медкомплект (потратить 1 припас и вылечить 1 ранение себе или цели) и комплект контрацептивов.
- ☐ Плазменные гранаты (потратить 1 припас и нанести противнику 3 ранения, которые также игнорируют щиты).
- ☐ Tактический щит (Защита +2 против атак спереди, двуручный).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 3 | Припасы 3 | Благосостояние 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Любимое оружие: Твой основной ствол — уникальное оружие, созданное непревзойдённым мастером своего дела.

Выбери тип оружия:

- ☐ Дробовик (ближняя/средняя, отдача, двуручное, урон +1)
- ☐ Пистолет-пулемёт (средняя, авто)
- ☐ Разрядник, полицейский (средняя, двуручное, шок)
- ☐ Револьвер (средняя, мощное, бронебойное, отдача)
- ☐ Штурмовая винтовка (средняя, авто, двуручное)

Выбери 2 аксессуара:

- ☐ Герметичный (стреляет под водой или в вакууме)
- ☐ Глушитель (бесшумное)
- ☐ Крупный калибр (кровавый, мощный)
- ☐ Ночной прицел (ночное видение)
- ☐ Особый боеприпас (бронебойный)
- ☐ Трансформер (скрытый)
- ☐ Сменные стволы (еще 1 дистанция по твоему выбору)
- ☐ Цифровой прицел (точное)

Поток свинца: Выпуская всю обойму в сторону противника, потратить 1 припас и брось+Ярость. На 10+ выбери два, на 7—9 выбери один.

- Нанеси одному противнику +2 урона;
- Нанеси урон ещё одному противнику;
- Союзник получает +2, когда игнорирует угрозу;
- Выбери всех противников, расположенных в одном секторе ведения огня — они не могут двигаться, пока ты стреляешь;
- Уничтожь укрытие, за которым прятался противник;
- Укажи область, куда противники не могут войти до тех пор, пока ты стреляешь;

На 6— оружие заклинило, и ты получаешь —2 на следующую атаку этим оружием.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Беспощадный:** Твой Урон увеличивается на +1.
- **Боевое неистовство:** Когда сражаешься, на 10+ выбери 3.
- **Глазами смерти:** В начале боя брось+Навык. На 10+ скажи, кто сегодня умрёт, а кто выживет. На 7-9 скажи, кто сегодня умрёт или кто сегодня выживет. Выбери NPC, не PC. Ведущий постарается выполнить твоё предположение, если это вообще возможно. На 6— ты видишь собственную смерть, а потому получаешь —1 на весь бой.
- **Допрос:** Если во время переговоров ты пытаешься запугать противника, брось+Ярость вместо +Репутации.
- **Реванш:** Когда ты умираешь, вычеркни этот ход. Ты жив и полностью здоров (хотя по твоему виду этого не скажешь). Выбери место и время, когда ты появляешься.
- **Оружейный эксперт:** Когда ты видишь вооружённого противника, спроси ведущего, сколько урона он наносит.
- **Стальные нервы:** Когда ты ориентируешься в ситуации во время боя, получи +1.
- **Телохранитель:** Когда ты защищаешь, ты можешь разменять 1 на такой вариант:
 - Нанеси противнику свой полный Урон;
- **Улучшение оружия:** Выбери ещё 2 аксессуара для своего любимого оружия.
- **No pain, no gain:** Когда ты игнорируешь угрозу с помощью Ярости и в итоге получаешь урон, прибавь свою Ярость к защите.

ОФИЦЕР

В галактике полно таких вот отставных офицеров, по тем или иным причинам покинувших ряды войск различных стран. Причины тут могут быть самые разные, но это не имеет больше значения, потому что служба осталась позади, и теперь от голодной смерти тебя спасают только твои великолепные тактические навыки.

Толковый офицер и на гражданке может пригодиться, особенно когда дело доходит до операций, связанных с риском. Стратегия и тактика — твой конёк, так что не стоит забывать подходить к каждой миссии с умом.

В принципе, именно умение приложить разум там, где это требуется, и выделяет тебя на фоне обычных искателей приключений. А ещё поношенная форма и пара регалий. И куча кошмаров.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом или где ты служил:

- ☐ **Выпускник Имперской Военной Академии:** Твоё образование даёт тебе +1, когда ты исследуешь что-то на военную тему.
- ☐ **Ветеран Абсолюта:** Когда ты противостояшь Машине, ты можешь менять свою тактику в любой момент, но не больше 1 раза за действие.
- ☐ **Ветеран частной военной компании:** Ты служил в охране одной из корпораций Федерации. С тех пор у тебя сохранилась лазерная винтовка (средняя, точное, авто).
- ☐ **Наёмник:** Ты был наёмником где-то в Клоаке. Когда ты чинишь оружие или другое явно военное снаряжение, считай 7—9 как 10+.



ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 варианту из каждой строки или придумай что-то своё:

- Проницательный, холодный или презрительный взгляд
- Военная стрижка или лысый
- Орден, протез или характерная татуировка военной части
- Крепкий, накачанный или обычный

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- Я кое-чем обязан ему.
- Служил под моим началом.
- Знает что-то опасное обо мне.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды, комплект военной формы с удалёнными знаками отличия, а также хороший чемодан. Выбери своё оружие:

- ☐ Тяжёлый пистолет (средняя, штатский, бронбойный)
- ☐ Турбоплазменный пистолет (средняя, игнорирует щиты, урон +1 на 12+)

Ты также получаешь боевую броню (Защита 2) и ПКЦ (полевой командный центр). Пока ты используешь ПКЦ, твои соратники могут слышать твои приказы, а ты можешь использовать на них свои ходы. Зона действия ПКЦ — пара десятков километров. В сложенном виде ПКЦ представляет собой чемодан, в разложенном — консоль с большим голографическим экраном.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 2 | Припасы 2 | Благополучие 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Тактика: В начале боя ты можешь выбрать одну тактику из списка:

- **Агрессивная:** Ты получаешь +2, атакуя, но ты наносишь —1 Урона.
- **Обманная:** Когда противник успешно атакует тебя в первый раз, он наносит свой урон самому себе вместо тебя. Объясни, как это произошло.
- **Оборонительная:** Когда ты защищаешься, считай 6— как 7—9.
- **Разведка боем:** Когда ты успешно атакуешь, задай Ведущему один вопрос, как будто ты ориентировался в ситуации.
- **Штурмовая:** Ты наносишь +1 Урон, но и получаешь на +1 урона больше.

Тактический анализ: Когда ты ориентируешься в ситуации на поле боя, ты можешь задать этот вопрос в числе положенных вопросов:

- *Каких действий ожидает от меня противник?*

Тактическое планирование: Начав бой, брось+Контроль. На 10+ возьми 3 военные хитрости. На 7—9 возьми 1. На 6— твой план провалился, и ты получаешь —2 на свой следующий бросок. Во время боя потрать 1 военную хитрость и выбери одно из списка:

- Соратник наносит +1 Урона.
- Соратник получает +1 Защиту против 1 атаки.
- Соратник получает +1 на любой бросок.
- Когда соратник игнорирует угрозу, считает 6— как 7—9.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Аналитик:** Когда ты ориентируешься в ситуации, считай 6— как 7—9.
- ☐ **Боевое построение:** Соратники, которые подчиняются твоим приказам во время боя, могут быть целями для эффектов твоих тактик. Когда ты активируешь тактику, её эффект распространяется и на соратников.

- **Воодушевление:** Когда соратник под твоим командованием получает первое ранение в бою, брось+Репутация. На 12+ он не получает ранение и получает +2 на атаку. На 10+ он получает +2 на атаку. На 7-9 он получает +1 на атаку.
- **Гибкое поведение:** Проведя эффективную атаку, ты можешь не причинять урон, вместо этого сменив одну тактику на другую.
- **Козырь в рукаве:** Игнорируй эффект 6— при броске на тактическое планирование.
- **Мастер-тактик:** Ты можешь одновременно использовать две тактики вместо одной.
- **Мотивация болью:** Получив ранение, ты получаешь 2 военные хитрости.
- **Слово офицера:** 1 раз в сессию, когда силовым структурам от тебя что-то нужно (или они тебе угрожают), ты получаешь отсрочку. Но если ты нарушишь слово, они получают преимущество против тебя (ведущий решит какое).
- **Эксперт:** Твой урон увеличивается на +1.
- **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

СОРВИГОЛОВА



Когда стрелка спидометра переходит в красный сектор, остальные в ужасе сбрасывают газ. Но не ты — ты знаешь, что до сих пор работала лишь половина клапанов в двигателе твоего хOVERцикла. Монстра, на котором ты выступишь в этом заезде, ты собрала сама, от первой и до последней детали. И это единственное существо, которому ты безоговорочно доверяешь.

В тебе сочетается жажда скорости и экстремальных нагрузок и вечное стремление выиграть ещё пару долей секунды за счёт чёткой настройки оборудования и филигранной подгонки деталей. Свою технику ты обслуживаешь сама, и поэтому не надо удивляться, что порой она умеет немного больше, чем должна.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом:

- ☐ **Империя:** Ты — настоящая знаменитость. Раз в сессию можешь спросить невраждебного персонажа, не узнает ли он тебя. За твой автограф он окажет тебе небольшую услугу.
- ☐ **Федерация:** У тебя всегда был доступ к уникальным деталям и амуниции. Выбери ещё 1 элемент из стартового снаряжения.
- ☐ **Клоака:** Твоё долгое и успешное участие в экстремальных гонках даёт о себе знать. Выбери ещё 1 спецсредство, установленное на твоём транспорте.
- ☐ **Пограничье:** Ты — что? Зачем ты ездишь на этом? Ты вообще в курсе, что это... дрон Машины? Не выбирай шасси для своего транспорта. Вместо этого у тебя:

Шагающий дрон (Пассажир +1, Груз +2, Защита 2, выбери ещё 1 оружие)

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 варианту из каждой строки или придумай что-то своё:

- Коварный, безумный или любопытный взгляд
- Всклопоченные, грязные, или выющиеся волосы
- Опалённая, загоревшая или бледная кожа
- Тощая, долговязая или коротышка

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- Однажды здорово выручил меня.
- Знает мой секрет, о котором я не знаю.
- Поставил на меня и крупно проиграл.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, пистолет-пулемёт (средняя, авто), 2 комплекта «гоночной» одежды (+шлем) и цветастую сумку. Выбери 2:

- **«Gremlin TYPE-R»:** Потратить 1 припас и брось в противника специальную гранату. Граната прикрепляется к цели и чтобы оторвать её потребуется некоторое время. Каждый раз, когда цель использует электронный прибор, он получает 1 ранение, невзирая на броню и щиты.
- **«скORoСтъ»:** Потратить 1 припас и съешь таблетку. Скорость реакции настолько сильно обостряется, что даже в самом напряжённом моменте ты можешь взять паузу и спокойно все обдумать. Правда, когда эффект пройдёт, ты проспшишь не меньше 8 часов.
- **«Унитул МАК21»:** Потратить 1 припас — «унитул» примет форму инструмента или оружия ближнего боя по твоему выбору. Ты можешь передать его соратнику, но должен забрать, прежде чем использовать снова.

- **Ховерскейт:** Скейтборд, способный скользить на высоте до метра над поверхностью земли.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 2 | Припасы 3 | Благополучие 1

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Компаньон: У тебя есть кибернетический компаньон. Выбери его тип, как написано на третьей странице. Если компаньон был уничтожен, ты можешь построить нового, потратив на это (1d6—Навык) дней работы.

Любимый транспорт: У тебя есть твой личный любимый транспорт. Выбери его характеристики, как написано на третьей странице. Если транспорт был уничтожен, ты можешь построить новый, потратив на это (1d6—Навык) дней работы.

Транспорт имеет следующие характеристики:

- Пассажиры: количество пассажиров;
- Груз: количество отдельных единиц груза, каждая не более 100 килограмм;
- Защита: твоя и пассажиров;
- Урон: то, насколько сильно установленное оружие;

Не считаясь с затратами: Ты будешь голодать, но твой транспорт будет стоять в максимально комфортном гараже, заправлен идеальным топливом и ТО будет проходить чаще, чем ты — диспансеризацию. Конечно, это стоит денег — твоё Благополучие не может быть выше 4.

Прирождённый ас: Ты получаешь +1, когда сидишь за штурвалом любого транспортного средства.

Спорим?: Один раз в сессию, когда ты делаешь что-то, что другие считают невозможным (например, перепрыгнуть с крыши одного небоскрёба на другой), ты не можешь провалиться. После твоего броска 6— становится 7—9, 7—9

становится 10+, а 10+ становится 12+ (если это имеет значение).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Вне состояния покоя:** Теперь ты получаешь +1, действуя (но не управляя) на чем-то, что движется с большой скоростью. Правда, когда ты стоишь на твердой земле — тебе скучно.
- **Запас карман не тянет:** Один раз за игровую сессию, когда тебе что-то требуется, достань это из кармана (или багажника), даже когда кажется, что у тебя этого просто не может быть. Это одноразовый предмет — он либо тратится, либо ломается, либо сам придумай, почему его нельзя использовать ещё раз.
- **Многозадачность:** Выбери ещё два типа для своего компаньона. Между ними не нужно переключаться, они работают параллельно.
- **По локти в солидоле:** Выбери ещё одно спецсредство, установленное на твоём транспорте.
- **«Упс!»:** Когда ты управляешь чем-то, где есть пассажиры-персонажи игроков, выбери одного, когда провалил бросок. Скажи «Упс!» и считай бросок успешным. Выбранный персонаж пострадает в процессе — Ведущий расскажет, как. Выбранный персонаж не может умереть в процессе.
- **Шеф-механик:** Когда ты ремонтируешь космический корабль или транспорт, считай 6 — как 7–9.
- **Экстремальный гонщик:** Когда ты игнорируешь угрозу, управляя своим любимым транспортом, считай 6 — как 7–9.
- **Юбилейная авария:** Когда ты получаешь урон от падения или столкновения, считай 6 — как 7–9, а 7–9 как 10+. Если ты уже получил 10+, ты просто не получил вообще никакого вреда.

□ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

□ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

КОМПАНИОН

Выбери тип своего кибер-компаньона:

- **Ассистент:** Когда тебе что-то нужно, и у тебя это есть, ассистент передаёт тебе это. Ты не тратишь время на перезарядку или поиск необходимого инструмента.
- **Исследователь:** Способен проводить неглубокий физический и химический анализ непосредственно на месте. Неплохая замена лаборатории.
- **Наблюдатель:** Способен вести скрытое наблюдение за объектом, а также видеть в темноте.
- **Связист:** Компаньон может проецировать ростовое голографическое изображение собеседника. Если не приглядываться, можно подумать, что это настоящий человек.
- **Телохранитель:** В начале боя выбери цель. Эта цель может атаковать только твоего компаньона, до тех пор, пока компаньон не будет повержен (Ранения 2)

ЛЮБИМЫЙ ТРАНСПОРТ

Шасси: Выбери тип шасси твоего транспорта:

- **Спорт-байк:** Всего два колеса, зато манёвренности выше крыши. Пассажир +1; Груз 100кг; манёвренный (+1, когда игнорируешь угрозу, маневрируя), скоростной (+1, когда скорость имеет значение).
- **Купе:** Четыре колеса, четыре посадочных места, хотя дверей всего две. Хорошая скорость, надёжность и неплохая защита. Пассажир +3, Груз 1т, Защита 2.

- **Глайдер:** Крупный мотоцикл без колёс, зато летает на высоте до 30 метров (над водой ниже). Пассажир +2, Груз 1т, хOVER (высота до 30 метров), Защита 1; скоростной (+1, когда скорость имеет значение).
- **Мул:** Грузовик на антигравитационной платформе. Удобств никаких, зато умопомрачительная грузоподъёмность. Пассажир +3, Груз 3т, Защита 3, неповоротливый (-1, когда манёвренность имеет значение).

Вооружение: Выбери оружие для транспорта:

- **Автопушка:** Очень-очень тяжёлый крупнокалиберный пулемёт. Урон 3, дальняя, авто, тяжёлое, стреляет только по ходу движения.
- **Плазменная турель:** Маломощная, но точная автоматическая турель. Урон 2, средняя, авто, точное, игнорирует щиты.
- **Ракетная пара:** Две тяжёлые ракеты класса ПТРК. Чертовски мощные, но их всего две. Урон 5, дальняя.
- **«Протуберанец»:** Тяжёлый огнемёт, установленный в соплах. Урон 3, ближняя, точное (+2), поражает цели сзади.
- **Магазинный вариант:** Выбери оружие из снаряжения персонажей. Урон как у тебя, теги как в книге правил. Впиши:

_____ Урон: _____,

Спецсредства: Выбери 2 спецсредства, установленных на твоём транспорте:

- **Глушилка:** После включения в радиусе 50 метров не будут работать никакие средства связи.
- **Импульсная тяга:** Твой транспорт способен работать в любых условиях: в вакууме или под водой. Не факт, что ты можешь так работать, особенно без скафандра...
- **Нанополе:** На некоторое время нанороботы могут полностью изменить внешний вид транспорта. Это помогает уйти от погони.
- **Потайной трюм:** Специальное отделение для контрабанды. Практически невозможно обнаружить. Груз +1т.
- **Ускоритель:** Брось+Контроль. На 10+ транспорт разгоняется настолько сильно, что отрывается от любых соперников. На 7—9 тоже самое, но ты подвергаешь себя угрозе.
- **Энергетический щит:** Потрать 1 припас и полностью игнорируй урон от одной атаки.

СТРАННИК



Когда люди пришли в Галактику Пегас, не все из них смогли найти свой дом. Некоторые так и остались скитальцами, бесконечно странствуя по бездонным глубинам космоса и сталкиваясь с тем, что для обычных людей является лишь легендой. Там они нашли то, что называли Бездной. Своего бога, чей шёпот в головах аколитов цивилизованное человечество считает лишь проявлением подсознания.

Иногда к планетам приближались одинокие корабли Странников, или даже их бродячий флот, Перекати-поле. Космические скитальцы охотно торговали с туземцами, однако редко приглашали их на свои суда, а им самим возбранялось спускаться на поверхность. Однако 5 лет назад Глашатай, духовный лидер Перекати-поля, объявил, что Бездна сняла этот запрет. Никаких объяснений не последовало, но с тех пор то тут то там все чаще замечают долговзые фигуры Странников.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- **Перекати-поле:** Любое найденное или купленное тобой б/у оборудование после 1d дней установки будет работать как новое, если оно вообще способно работать.
- **Одиночка:** При подлёте к планете или крупному обитаемому объекту, брось+Репутация. На 7-9 здесь есть твой знакомый, на 10+ вы доверяете друг другу. Это не значит, что вы встречались лично.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

- **Слышащий:** Ты — проводник слова Бездны среди Странников, ты много с Ней беседуешь и поясняешь Её волю аколитам. У тебя +1 к максимуму Благосклонности Бездны, и ты в начале нового приключения имеешь одну Благосклонность (иные не имеют ни одной).

- **Оберегающий:** В космосе неоткуда ждать помощи, потому надо действовать быстро. У тебя молниеносная реакция, не раз помогавшая экипажу твоего корабля. Наносишь +1 урона.
- **Сохраняющий:** В бесконечных странствиях самое важное — держать оборудование в порядке. Когда чинишь, на 7—9 выбираешь 2.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 вариант из каждой строки или придумай что-то своё:

- Нездешний, вопрошающий или пронизывающий взгляд
- Очень длинные волосы, выбритый узор или лысый
- Высокий и худощавый, гигант или миниатюрный
- Бледная, синеватая или искусственно окрашенная кожа

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- Может стать аколитом Бездны.
- Напоминает моего потерянного друга.
- Не понимает нас и никогда не поймёт.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея коммуникатор, кредитный чип, поношенный комбинезон и герморяк-зак, а также плазменный пистолет (средняя, игнорирует щиты). Однако у тебя нет ID. Выбери 3:

- **Универсальный скафандр:** Ты можешь выходить в нем в открытый космос. Защита 1, *штатский, герметичный*;
- **Тросы:** Выстреливают на дистанцию до 10м, могут притягивать к тебе лёгкие предметы или тебя к тяжёлым. Если захватили

предмет, то способны только сматываться, а не разматываться. Вреда не наносят;

- **Метаморфин:** Потрать 1 припас, чтобы избавиться ото всех последствий акклиматизации.
- **Лазерный резак** (в упор/ближняя, точное);
- **Малый экзоскелет:** Увеличивает мускульную силу и даёт способность передвигать тяжёлые предметы. Усиливает только плавные движения, т.е. урон не увеличивает;
- **Зонд-анализатор:** Потрать 1 припас и запусти небольшую летающую сферу, способную осуществлять разведку, осмотр и вести видеозапись.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 1 | Припасы 2 | Благополучие 0

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Акклиматизация: Когда ты прибываешь на планету, брось+Благополучие. На 6— получи некомфортную среду 3 уровня (защитные средства не помогают). На 7-9 — некомфортную среду 1 уровня. На 10+ у тебя общее недомогание (кашель, головная боль, слабость и т.д.). Акклиматизация улучшается на 1 категорию каждые 24 часа после приземления до полного излечения (6— становится 7—9, 7—9 становится 10+ и т.д.).

Белая ворона: Сложно не заметить, что ты Странник. Выбери 1 специализацию.

Благополучие Бездны: Большинство Странников верит в существование в глубинах космоса великого сознания, сближение с которым есть лучший путь человека. Эта вера даёт Странникам большую силу. Потратив 1 Благополучие, можно перебросить бросок любой характеристики и выбрать лучший результат.

Бездна даёт Благополучие только тем, кто исполняет Её просьбы. Ты услышишь просьбу Бездны, находясь в одиночестве и (выбери 1):

- медитируя в открытом космосе;
- оставляя Ей заметные послания на стенах;
- переделывая оборудование. В чужих руках оно может вести себя странно, а ремонт всеми, кроме Странников, составит 1d+1 дней.

Ведущий выберет из списка или придумает собственный вариант:

- Навредить кому-либо тем или иным способом;
- Всячески оберегать кого-либо от любых напастей, а то и подчиняться ему во всем;
- Принести жертву — отправить что-то в свободный полет за пределы корабля;
- Отказаться от какого-либо задания;
- Отказаться от условностей в каком-либо действии.

Кроме того, когда ты выпускаешь последний вздох, ты получаешь 1 Благосклонность. Иногда Бездна может подарить Благосклонность "авансом". На отказ исполнить просьбу может последовать Ее неудовольствие.

ВАЖНО! Разговаривать с Бездной ты можешь только за пределами планет!

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Всем интересны космические байки:** Ты можешь собрать благодарных слушателей и во время рассказа невзначай узнавать у них интересующую информацию. Когда Ориентируешься в ситуации таким способом, можешь задать на 1 вопрос больше.
- **Глаза Бездны:** Потрать 1 Благосклонность, чтобы заразить своей верой 1 NPC, пообщавшись с ним. Он будет стараться помочь тебе в меру сил. Эффект проходит через несколько минут или часов, затем жертва тебя сторонится.
- **Любимое дитя:** Если тебе грозит опасность, можешь потратить 1 Благосклонность, чтобы она грозила кому-то другому (по твоему выбору), если такое возможно.
- **Метка Бездны:** Рассмейся безумным смехом и скажи что-нибудь про могущество

Бездны. Урон увеличивается до 4, и получаешь тэг «Кровавый» на следующие 4 атаки, а если ты в это время игнорируешь угрозу и рвешься напролом, 7-9 считается как 10+. После этого 10+ любого броска считается как 7-9, пока не отдохнешь 4 часа.

- **Мифы космоса:** Если ты рассказываешь легенды о космосе, Ведущий может в любой момент снять с тебя 1 Благосклонность и ввести легенду как реальность мира в игру, рассказав тебе о ней что-то полезное.
- **Пол и потолок.** В невесомости ты получаешь +1.
- **Родная стихия:** Ты можешь находиться в открытом космосе до 3 минут без какого-либо снаряжения.
- **Скрытый в пустоте:** Потрать 1 Благосклонность и спрячься. Тебя не заметят, пока ты не предпримешь активных действий. Можешь менять укрытие.
- **Случайные встречи:** Когда ты следишь за сенсорами, ориентируешься в ситуации или исследуешь, и твой ход касается другого космического корабля, 7-9 считается как 10+ (один раз для каждого корабля).
- **Усиленная специализация:**
 - **Слышащий:** Потратив Благосклонность, брось 2d. На 10+ Благосклонность остаётся с тобой.
 - **Оберегающий.** После броска на урон можешь потратить 1 Благосклонность, чтобы нанести противнику 2 ранения, невзирая на его защиту.
 - **Сохраняющий.** Потрать 1 Благосклонность, чтобы за 1 день собрать нужное устройство (которое встречается в продаже) из подручных материалов. Ведущий может накладывать на это ограничения. Работает в т.ч. на планете.

ТЕНЬ

Когда утром следователи находят мёртвое тело в наглухо закрытом изнутри помещении — по планете начинают ползти слухи о призраках, которых нельзя увидеть и от которых нельзя скрыться. Казалось бы, какая дикость, в столь развитой и продвинутый век.

Когда три из четырёх крупнейших синдикатов Тао объединились, чтобы уничтожить Ледяного Дракона, уцелели совсем немногие. Они ушли в тень, найдя способ исчезнуть даже в таком наполненном информацией мире, как Тао. Спустя годы они вернулись, уничтожая виновных в падении своего синдиката и сея ужас в души врагов.

Ты и подобные тебе — карающая длань восставшего Ледяного Дракона. Официально вас не существует, вы растворяетесь в толпе и способны проникнуть в самые охраняемые убежища. Вы способны отслеживать свои цели там, где остальные обязательно потерпят неудачу. Ваш долг — покарать тех, из-за чьего предательства пал ваш синдикат.

Несмотря на то, что тебя нельзя остановить, тебе все-таки нужны соратники. Для большинства из них ты будешь всего лишь странным нелюдимым попутчиком, обладающий удивительной технологией невидимости, и только избранные узнают, кто ты на самом деле. Есть шанс, что после этого они захотят тебя убить.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Тао (Клоака): Ты принадлежишь синдикату Ледяной Дракон. Официально твой синдикат был уничтожен соперниками, но на самом деле он залёг на дно, лишив себя чести и поставив задачу отомстить тем, кто сверг его. Ты — человек вне системы. Тот, кто опознает твою истинную натуру, всегда будет ожидать от тебя



угрозу. Ты не можешь заставить врасплох того, кто знает твоё истинное призвание.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 варианту из каждой строки или придумай что-то своё:

- Пустой, острый или ледяной взгляд
- Капюшон, короткая стрижка или кибернетический имплант
- Комбинезон, спортивный костюм или униформа
- Гибкое, атлетическое или очень худое телосложение

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- Спас меня, когда все было потеряно.
- Знает правду о моем происхождении.
- Не знает, что я убила близкого ему.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь парализатор (ближняя, оглушение, штатский), моноклинок (в упор, бесшумное, бронебойное), систему маскировки (делает тебя невидимой), коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды и прочную сумку.

Выбери своё основное оружие:

- ☐ Плазменный пистолет с фазовым регулятором (ближняя и средняя, игнорирует щит);
- ☐ 2 Пистолета-пулемёта TR-12 (средняя, авто, можно атаковать 2 цели сразу, урон делишь сама, двуручное);
- ☐ Снайперская винтовка (дальняя, двуручное, урон +1 на 12+).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 2 | Припасы 1 | Благосостояние 1

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Невидимость: Особое маскировочное поле позволяет тебе становиться абсолютно невиди-

мой как для глаз, так и для приборов. Это не делает тебя неосязаемой — на тебя могут случайно наткнуться, а если ты оставишь следы — тебя будут искать.

Прирождённый убийца: Когда ты атакуешь цель, не подозревающую о твоём присутствии, ты наносишь Урон +3.

Адаптивный дисплей: Твои глазные яблоки заменены на имплант, который воспроизводит различную дополнительную информацию в зависимости от набора дополнительных сенсоров. Выбери 1:

- ☐ **Криминалистический анализатор:** Позволяет тебе проводить исследование места преступления — сбор и анализ отпечатков пальцев, следов ДНК, баллистических и других данных, которые обычно причисляют к разряду улики.
- ☐ **Тактический анализатор:** Позволяет тебе видеть «зоны видимости» союзников и противников. Также показывает силуэты людей, находящихся в радиусе 30 метров от тебя, даже если нет прямой зоны видимости (за стеной, например).
- ☐ **Эмпатический анализатор:** При общении ты «видишь» эмоциональное состояние собеседника в виде особого графика. Ты можешь понять, когда собеседник тебе врёт или недоговаривает. Не факт, что это будет правдой, но обычно анализатор не ошибается.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Адаптивное поле:** Ты можешь отключить маскировку, спроецировав защитный энергетический экран. Ты получаешь защита +2, но становишься видимой.
- ☐ **Кибер-паркур:** Ты можешь забираться по любым поверхностям, включая абсолютно ровные. Ты автоматически игнорируешь

угрозу, когда кто-то пытается сбросить тебя с этой поверхности.

- **Мастер боевых искусств:** Твой урон в упор увеличивается на +1.
- **Карманник:** Когда ты достаёшь что-то из или подкладываешь что-то в карман цели, твоя маскировка не раскрывается.
- **Мимикрия:** Ты можешь загрузить в память системы маскировки образ, который будет проецироваться поверх тебя. Все будут видеть и слышать не тебя, а образ. Чтобы сделать образ, необходимо наблюдать за целью в течение 12 часов (можно с перерывами).
- **Первый удар:** Когда ты атакуешь противника, который не подозревает о твоём присутствии, ты можешь один раз перебросить урон и выбрать лучший результат.
- **Подсистема «Икар»:** 1 раз в сессию ты не получаешь урон, падая с опасной высоты или врезаясь во что-то на большой скорости. Все, кто находятся в радиусе 10 метров от места приземления, получают урон и оглушены.
- **Специализация:** Выбери одну характеристику и понизь её на 1. Выбери ещё одну характеристику и увеличь её на 2. Предела не существует. (уникальный)
- **Усиленные сенсоры 1:** Выбери ещё 1 вариант для адаптивного дисплея.
- **Усиленные сенсоры 2:** Выбери ещё 1 вариант для адаптивного дисплея.

ЧЕЛОВЕК ИЗ СТАЛИ



Регулярные войска редко используют боевые экзоскелеты для солдат, однако при выполнении специальных задач они могут быть полезны. В то же время «на гражданке» бойцы в тяжёлой броне остаются популярным средством обеспечения безопасности — мало кто пожелает встретиться лицом к лицу с закованным в керамопласт трёхметровым гигантом, увешанным оружием как небольшой танк.

Особенно популярны такие парни среди мародёров — безбашенных сорвиголов, захватывающих космические суда прямо в открытом космосе. Но далеко не все идут в мародёры — риск остаться в космосе довольно большой, поэтому на земле тоже хватает наёмников.

Большинство из них создали свои экзоскелеты или сами, или с помощью толковых друзей-механиков, потому что официально такая броня не продаётся. Это исключительно военный заказ, который контролируется с особой тщательностью. Тем не менее, купить услуги Человека из стали довольно просто — затраты на броню больно кусают бюджет, поэтому он всегда ищет новые способы подзаработать.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом:

- ❑ **Империя:** Аристократы чаще используют экзоскелеты для защиты собственной персоны, нежели в реальных сражениях. Когда ты защищаешься, считай 6 — как 7–9.
- ❑ **Федерация:** Твоё соединение с экзоскелетом происходит с помощью нейроимпланта — просто, рационально, эффективно. Один раз в сессию ты можешь перебросить

любой бросок, кроме Репутации, если находишься в экзоскелете.

- **Клоака:** Зачем тратить миллионы на уникальную разработку, если можно модернизировать портовой погрузчик. Защита 2, оружие 2, системы 3, грузовой трюм (груз +3). При использовании сервопривода выбери 1 даже на 6—.
- **Абсолют:** Постоянная война заставила тебя встроить в оружие резервный механизм срабатывания. Выбери оружие. Один раз в бой его выстрел не тратит батарею.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери по 1 варианту из каждой строки или придумай что-то своё:

- Холодный, цепкий или агрессивный взгляд.
- Шрам на щеке, протез руки или протез ноги.
- Лысый, армейский ёжик или неопрятные волосы.
- Крупное, мускулистое или жилистое телосложение.

СВЯЗИ

Выбери персонажей других игроков:

- Я обязан ему жизнью.
- Мы служили на одном корабле.
- Перешёл мне дорогу.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, плазменный пистолет (фжеobb, игнорирует щиты видмРъ с нплЯ йнл окдй гражданской одежды и армейский рюкзак. Выбери 1:

- **Регенератор:** Потрать 1 припас и вылечи 1 ранение себе или цели;
- **Коробка дорогих сигар:** Потрать 1 припас и получи +1 на бросок+Репутация;
- **Счастливая пуля:** Все ветераны знают — если пуля помечена специальным способом,

она всегда найдёт свою цель. Потрать 1 припас и получи 10+ во время одной атаки стрелковым оружием.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики: Урон 2 | Припасы 1 | Благополучие 1

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Экзоскелет: Твоя многофункциональная умная броня. Собери её, как сказано на третьей странице. Установи Батареи на 10 — это питание для твоего оружия и систем. Ты не можешь тратить припасы при использовании оружия и систем экзоскелета, а каждое оружие при каждом выстреле расходует определённое количество энергии батарей.

Кроме того, экзоскелет оборудован манипулятором, способным хватать предметы не более полуметра в длину, ширину или высоту. Проектор также входит в стандартную комплектацию экзоскелета.

Выключенный экзоскелет восстанавливает 1 заряд батарей каждые 2 часа.

Сервопривод: Когда ты используешь грубую силу для того, чтобы сломать неодушевлённый предмет, брось+Ярость. На 10+ выбери 3, на 7—9 выбери 1:

- Это не заняло много времени.
- Ничего ценного не пострадало.
- Это было не очень громко.
- Это можно быстро починить.

Резервный накопитель: В экстренной ситуации ты можешь восстановить 10 зарядов батареи, но перегрев реактора тут же наносит тебе 2 ранения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Апгрейд:** Выбери ещё 3 системы экзоскелета.
- **Апгрейд:** Выбери ещё 2 системы экзоскелета.

- **Апгрейд:** Выбери ещё 3 орудия экзоскелета.
- **Апгрейд:** Выбери ещё 2 орудия экзоскелета.
- **Апгрейд:** Возьми ещё 1 систему и 1 орудие экзоскелета.
- **Военный эксперт:** Когда ты исследуешь что-то, связанное с регулярными войсками или военными действиями, Ведущий расскажет тебе и полезное, и интересное даже на 7—9.
- **Командный голос:** Главное — говорить с непререкаемым видом. Отдай приказ NPC, который ниже тебя по званию, и брось+Репутация. На 10+ он исполнит твой приказ, не задумываясь (но может впоследствии доложить об этом). На 7—9 он оробеет, а ты получишь +1 против него на всю сцену.
- **Ручной багаж:** Если тебе пытаются запретить находиться где-то в своём экзоскелете, ты получаешь +2 на бросок+Репутация, когда пытаешься урегулировать это. Ведущий может спросить тебя, как ты это сделал.
- **Чутье:** За несколько мгновений до попадания ты уже знаешь, что стал целью. Прими угрожающий вид и брось+Репутация. На 10+ кто-то и противников передумает атаковать тебя. На 7—9 противник замешкался, и у тебя есть шанс совершить два действия до того, как он опомнится.
- **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

ЭКЗОСКЕЛЕТ

Каркас: Выбери каркас. Он определяет твою защиту, а также количество стартовых орудий и систем.

- **Скаут:** Защита 1, орудия 1, системы 4, маскировка, скорость +1, малые манипуляторы

позволяют взаимодействовать даже с не-большими предметами почти как обычными руками. Выбери один уже установленный сенсор.

- **Десант:** Защита 2, орудия 3, системы 2, герметичный, прыжковый двигатель (5 метров в высоту, 10 метров в длину).
- **Штурмовик:** Защита 3, орудия 4, системы 1, манипуляторы отсутствуют. Ты игнорируешь первое полученное в бою ранение.

Орудия: Выбери орудия, которые установлены на твой каркас. Каждое орудие имеет свой Урон и тратит определённое количество заряда батарей.

- **Гаусс-орудие:** Урон 5, батарея 3, средняя/дальняя, бронебойное, мощное, кровавое. Для производства выстрела каркас должен быть неподвижен. Не может быть бесшумным, кроме как в вакууме.
- **Пилот:** Урон 3, батарея 1, в упор, кровавое.
- **Шок-волна:** Урон 0, батарея 3, ближняя, шок. Срабатывает по всем вокруг. При атаке на 7—9 кто-то останется на ногах, как решит Ведущий.
- **Тяжёлое орудие:** Установи тяжёлое орудие. Выстрел тратит батареи из расчёта уровень оружия минус 1. Впиши:

-
- **Тяжёлое орудие:** Установи тяжёлое орудие. Выстрел тратит батареи из расчёта уровень оружия минус 1. Впиши:

-
- **ЭМИ:** Урон 0, батарея X. Выключает всю электронику на средней дистанции, включая и твой экзоскелет. Тратит весь оставшийся заряд батарей.

- **Тактический лазер:** Урон 2, батарея 1, дальняя, точное.

- **+Спаренный ствол:** Потратить 1 заряд батареи и перебрось бросок своего урона..
- **Гарпун:** Урон 1, батарея 0, средняя, нелетальное. Захватывает цель и подтягивает в упор.
- **Сенсорная мина:** Урон 3, батарея 1, в упор, мощное. Устанавливается на поверхности и детонирует при срабатывании сенсора, зафиксировавшего движение в радиусе 1 метра.
- **Плазмотрон:** Урон 3, батарея 2, ближняя/средняя, игнорирует щиты.

Системы: Выбери системы, которые установлены на твой каркас.

- **Эвакуатор:** Получив критическое ранение, игнорируй его. Вместо этого срабатывает система катапультирования. Капитальный ремонт экзоскелета займёт 1d дней.
- **Дистанционное управление:** С помощью небольшого импланта ты можешь дистанционно отдавать приказы экзоскелету: «ко мне», «открыть огонь из выбранного оружия», «прекратить огонь», «покинуть зону», «активировать выбранную систему».
- **Аналоговое управление:** Когда твой экзоскелет пытаются взломать или отключить, игнорируй это. Однако пока действует эта система, все остальные системы недоступны, а ты получаешь -1 на броски.
- **Конвертер:** Позволяет преобразовывать мусор в полезный груз. Раз в сессию ты можешь бросить+Навык. На 10+ получи 2 при-

паса, на 7—9 1 припас. Эти припасы можно передавать другим персонажам без ограничений.

- **Пассажирский модуль:** Дополнительное кресло, кое-как втиснутое в конструкцию. Можешь перевозить одного пассажира, но ему придётся забыть о комфорте.
- **Фазовый реактор:** Когда экзоскелет находится без движения, он восстанавливает 1 заряд батареи каждый час.
- **Медкапсула:** Если экзоскелет неподвижен, оператор подвергается медицинской помощи. Обычное ранение излечивается за 30 минут и 1 заряд батареи. Критическое ранение — 8 часов и 8 зарядов батареи.
- **Энергетический щит:** Потратить 2 заряда батареи и полностью игнорируй урон от одной атаки.
- **Импульсный двигатель:** Экзоскелет может летать, тратя 1 заряд батареи за каждый километр пути. Двигатели разогреваются 3 минуты.
- **Сенсоры:** Выбери 1 из списка: датчик движения, инфракрасный датчик, ночное видение, датчик электромагнитных полей (подчеркни нужное).
- **Универсальный разъем:** Экзоскелет можно подключить к транспортному средству и управлять им (если влезешь). +1, когда взламываешь.

СНАРЯЖЕНИЕ

Здесь описано снаряжение, которым могут воспользоваться персонажи во время своих приключений. Все, что есть у персонажей на момент начала игры, написано на их листах в разделе снаряжения. Если там не указаны какие-то дополнительные характеристики снаряжения — их можно найти в этой главе. Также персонажи могут потратить свои деньги для приобретения того, что им необходимо.

Теги снаряжения

- **Авто:** потратить 1 припас и получи урон +1;
- **Бесшумный:** не производит шума;
- **Бронебойное:** игнорирует 1 защиты;
- **Герметичный:** способен защитить пользователя от агрессивной окружающей среды: вакуума, воды, огня и т.д.;
- **Двуручное:** для использования необходимо держать в двух руках;
- **Дистанция:** определяет предельную дальность эффективности оружия и снаряжения:
 - в упор:** для атаки цели в ближнем бою;
 - ближняя:** для атаки цели, находящейся в паре шагов;
 - средняя:** для боя на дистанции уверенного поражения цели из пистолета. Также может быть использовано на ближней дистанции с —1;
 - дальняя:** для стрельбы на дистанциях больше 50 метров. Также может быть использовано на средней дистанции с —2;
- **Защита X:** даёт персонажу X защиты. Если у персонажа несколько предметов с таким свойством, используется максимальный;
- **Защита +X:** увеличивает защиту персонажа на X и может сочетаться с защитой X;
- **Игнорирует щиты:** полностью игнорирует эффект защиты от любых типов энергетических щитов;
- **Инъектор:** используемые боеприпасы могут быть начинены различными веществами;
- **Кровавый:** наносит особо страшные раны, буквально разрывая противника на части. Может вгонять в панику;
- **Маскировка:** пользователь невидим, пока сохраняет неподвижность;
- **Мощный:** оружие сбивает с ног и хорошо подходит для уничтожения препятствий;
- **Нелетальное:** обычное применение оружия не наносит вреда и не может убить;
- **Ночное видение:** предмет позволяет видеть цель в темноте;
- **Отдача:** стрелок получает —1 при использовании этого оружия;
- **Скрытый:** предмет может быть скрыт под одеждой, и без специального досмотра его нельзя обнаружить;
- **Точное:** атака получает бонус +1;
- **Тяжёлое:** каждый выстрел из оружия тратит 1 припас, и для использования оружия требуется две руки;
- **Урон +X:** урон персонажа увеличивается на X при атаке таким оружием;
- **Шок:** в случае попадания цель автоматически проваливает своё следующее действие;
- **Штатский:** предмет допустим к открытому ношению практически повсеместно, но может требовать разрешения на ношение;

КРАТКИЙ СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ

Холодное оружие

Двуручный меч	Ц.	Эффект
Импульсный молот	2	в упор, бесшумное, мощное, двуручное
Моноклинок	3	в упор, мощное, двуручное, урон +2
Монокнут	4	в упор, бесшумное, бронебойное
Парные монотопоры	5	в упор, бесшумное, скрытое, точное, Контроль 2+
Пиломеч	3	в упор, бесшумное, двуручное, защита +1 в упор
Полицейская дубинка	2	в упор, кровавое
Стилет	1	в упор, бесшумное, шок, штатский
Шоковый кастет	1	в упор, бесшумное, скрытое, штатский
	2	в упор, бесшумное, шок, защита +1 в упор

Кинетическое оружие

Дробовик	Ц.	Эффект
Дробовик, штурмовой	2	ближняя/средняя, отдача, двуручное, урон +1
Игольник	3	ближняя/средняя, авто, двуручное, отдача, урон +1
Пистолет	3	ближняя, бесшумное, нелетальное, инъектор
Пистолет, карманный	2	средняя, штатский
Пистолет, тяжёлый	2	средняя, скрытый, штатский
Пистолет-пулемёт	2	средняя, бронебойное
Револьвер	3	средняя, авто
Револьвер, реактивный	1	средняя, мощное, бронебойное, отдача
Снайперская винтовка	4	дальняя, мощное
Снайперский комплекс, рельсовый	4	дальняя, двуручное
Штурмовая винтовка	5	дальняя, двуручное, бронебойное
	3	средняя/дальняя, авто, двуручное

Энергетическое оружие

Ионный излучатель	Ц.	Эффект
Лазер, карманный	4	средняя, бронебойное, точное, двуручное
Парализатор	1	ближняя, скрытое, штатский
Плазменная винтовка	2	ближняя, нелетальное, штатский
Плазменный огнемёт	4	средняя, игнорирует щиты, авто, двуручное
Плазменный пистолет	5	ближняя/средняя, игнорирует щиты, двуруч., урон +1
Разрядник, персональный	3	средняя, игнорирует щиты
Разрядник, полицейский	1	ближняя, шок, штатский
Штурмовой лазер	2	средняя, двуручное, шок
	4	дальняя, точное, двуручное

Тяжёлое оружие

Гаусс-копье (Рельсотрон)	Ц.	Эффект
Генератор антиматерии	3	ближняя/средняя/дальняя, отдача, бронебойное, тяж.
Гравитонный генератор	5	дальняя, тяжёлое
Гранатомёт	4	средняя, тяжёлое, урон +3
Огнемёт, штурмовой	3	средняя, отдача, тяжёлое
Пулемёт	3	ближняя/средняя, тяжёлое, игнорирует щиты
	3	средняя, урон +1, тяжёлое

Тяжёлое оружие (продолжение)

Пулемёт, тяжёлый	Ц. 4
Разрядник, штурмовой	3
Смарт-пулемёт, лёгкий	5

Гранаты

Гравитационная граната	Ц. 4
Дымовая граната	1
Клеевая граната	3
Осколочная граната	3
Тактическая граната	4
Шумовая граната	2
ЭМ-граната	3

Средства защиты

Боевая броня	Ц. 2
Боевая броня, скаут	2
Боевая броня, штурмовая	3
Бронежилет	1
Бронежилет, полицейский	2
Доспех, спортивный	1
Силовая броня, экспериментальная	5
Синташелк	3
Скафандр	2
Скафандр, аварийно-боевой	3
Тактический экзоскелет	4
Хамелеон	2
Энергетический щит	3

Профессиональные наборы

Автоматическая турель, плазменная	Ц. 4
Автоматическая турель, пулемёт	3
Автоматическая турель, ракетная	4
Набор взломщика	3
Набор выживания	2
Набор для скрытого наблюдения	3
Набор компаньонки	4
Набор первой помощи	2
Набор подрывника	3
Полевая лаборатория	4
Ремонтный набор	1
Стимулятор	2

Эффект

дальняя, тяжёлое, авто, урон +3
ближняя, кровавое, тяжёлое
средняя, авто, тяжёлое

Эффект

смотри описание
смотри описание
смотри описание
смотри описание
смотри описание
смотри описание
смотри описание

Эффект

защита 2
защита 1, маскировка, ночное видение
защита 3
защита 1, скрытый, штатский
защита 1, штатский
защита 1, штатский
защита 4, герметичный
защита 1, скрытый, штатский
защита 1, штатский, герметичный
защита 2, герметичный
защита 2, Ярость +1, Припасы +2
можно носить поверх брони, маскировка
смотри описание

Эффект

урон 3, средняя, игнорирует щиты
урон 2, средняя, авто
урон 3, дальняя
взломай 1 замок
все необходимое на 3 дня
оборудуй 1 помещение или транспорт
полностью измени свой внешний вид
вылечи 1 ранение
заложи бомбу, которая имеет урон 2 за 1 припас
все необходимое для одного исследования
необходимый инструмент и запчасти на 1 ремонт
смотри описание

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Несмотря на развитие технологий, оружие ближнего боя все ещё остаётся крайне востребованным.

УРОВЕНЬ I

Полицейская дубинка

в упор, бесшумное, шок, штатский

Стандартная эластичная дубинка, применяемая полицейскими силами для усмирения особо буйных граждан. Также хорошо подходит в качестве средства самообороны.

Стилет

в упор, бесшумное, скрытое, штатский

Лёгкий клинок, предназначенный для скрытого ношения. Излюбленное оружие тех, кто старается устранить цель быстро и незаметно.

УРОВЕНЬ II

Двуручный меч

в упор, бесшумное, мощное, двуручное

До сих пор в ходу в некоторых мирах, в основном из-за того что наличие такого оружия в руках противника часто уже само по себе повод остановиться и попробовать возобновить переговоры.

Пиломеч

в упор, кровавое

Механизированный клинок, предназначенный для уничтожения особо прочных целей. Пользуется большой популярностью в нелегальных боях гладиаторов, так как кровавая баня, происходящая в момент попадания в противника, производит неизгладимое впечатление на публику.

В особых случаях клинок дополнительно снабжается пневматическим поршнем, который в момент попадания подает струю воздуха под

давлением, таким образом создавая совершенно нереалистичные, но крайне запоминающиеся моменты разбрызгивания крови по всей арене.

Шоковый кастет

в упор, бесшумное, шок, защита +1 в упор

Снабженный автономным блоком питания, этот кастет подходит для быстрого выведения противника из состояния, в котором он способен продолжать сопротивление.

УРОВЕНЬ III

Импульсный молот

в упор, мощное, двуручное, урон +2

Тяжёлый промышленный молот, снабженный импульсным генератором, многократно усиливающим силу наносимого удара. Хорошо подходит для проламывания стен.

Парные мононтопоры

в упор, бесшумное, двуручное, защита +1 в упор

Традиционное оружие звёздных волков — обитателей Вальхаллы. Созданы по технологии, схожей с пиломечами. Использование сразу двух топоров обеспечивает дополнительную защиту, которая очень важна для волков, недолюбливающих сковывающие движения доспехи.

УРОВЕНЬ IV

Моноклинок

в упор, бесшумное, бронебойное

Высокотехнологическое оружие, способное разрезать практически любой материал. Лезвие клинка, который может быть изготовлен в любой форме — от катаны до каролинга или гладиуса — состоит из одной молекулы, а используемые при производстве наноматериалы обеспечивают остроту заточки при любом количестве использований.

УРОВЕНЬ U

Монокнут

в упор, бесшумное, скрытое, точное, персонаж должен иметь Контроль 2 или выше

Тонкая нить, толщиной в одну молекулу. Оружие требует особого навыка при обращении, но при правильном использовании становится чрезвычайно смертельным.

КИНЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Оружие, использующая в качестве поражающего элемента материальный объект, разогнанный до высоких скоростей.

УРОВЕНЬ I

Револьвер

средняя, мощное, бронебойное, отдача

Стандартный барабан с камерами под патрон большого калибра, плюс примитивный, но надёжный (и проверенный временем) механизм до сих пор делают эту модель чрезвычайно популярной.

УРОВЕНЬ II

Дробовик

ближняя/средняя, отдача, двуручное, урон +1

Оружие для людей, у которых не очень хорошо с меткостью. Оно популярно среди охотников и тех, кто хочет обезопасить свой дом от незваных гостей.

Пистолет

средняя, штатский

Типичный полуавтоматический пистолет мелкого калибра, в большинстве миров входящий в перечень оружия, разрешённого для ношения частными лицами без лицензии.

Пистолет, карманный

средняя, скрытый, штатский

Уменьшенная версия полуавтоматического пистолета, обычно имеющая мизерный боезапас и в принципе не предназначенная для ведения полноценного боя. Обычно считается оружием последнего шанса.

Пистолет, тяжёлый

средняя, бронебойное

Крупнокалиберный пистолет, используется для спортивных стрельб и теми отморозками, для кого понты дороже денег. Профессионалы не любят такие пистолеты из-за их веса и габаритов.

УРОВЕНЬ III

Дробовик, штурмовой

ближняя/средняя, авто, двуручное, отдача, урон +1

Автоматическая версия дробовика применяется полицейскими силами, действующими в городских регионах. Отличная скорострельность и огромный урон — все, что нужно для того, чтобы быстро усмирить любого мерзавца.

Игольник

ближняя, бесшумное, нелетальное, инъектор

Мерзкое оружие шпионов и наёмных убийц. Сами по себе иглы неспособны причинить хоть сколько-нибудь заметный урон, но зачастую их дополняют ядом или транквилизатором.

Пистолет-пулемёт

средняя, авто

На полпути между пистолетом и автоматом, ПП сочетает в себе компактность первых и скорострельность вторых.

Штурмовая винтовка

средняя/дальняя, авто, двуручное

Стандартное оружие солдат любых вооружённых сил. Высокая скорострельность вкупе с доста-

точной точностью и огневой мощностью делает это оружие универсальным средством в любом конфликте.

УРОВЕНЬ IV

Револьвер, реактивный

дальняя, мощное

Использует для поражения микроракеты, снабжённые собственным реактивным двигателем. Оружие обладает неплохой точностью на больших дистанциях, но его выстрелы уж очень громкие.

Снайперская винтовка

дальняя, двуручное

Высокоточное оружие, предназначенное для поражения целей на сверхдальних дистанциях. В основном используется для устранения наиболее важных личностей в стане врага с целью внести в их ряды панику и беспорядок.

УРОВЕНЬ U

Снайперский комплекс, рельсовый

дальняя, двуручное, бронебойное

Экспериментальное оружие, использующее в своей основе принципы, позаимствованные из вооружения Машины. С помощью направленного гравитационного потока снаряд, состоящий из сверхтяжёлых металлов, разгоняется до сверхзвуковых скоростей. Энергия, выделяемая при попадании такого снаряда в цель, способна испарить кубический метр стали.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Оружие, использующее в качестве поражающего элемента энергетические и плазменные импульсы разного типа.

УРОВЕНЬ I

Лазер, карманный

ближняя, скрытое, штатский

Маленький и из-за этого довольно маломощный «фонарик», который свободно помещается в кармане или дамской сумочке и тем не менее способен прожечь в противнике дыру диаметром в пару миллиметров.

Разрядник, персональный

ближняя, шок, штатский

Эволюционировав из электрошокера, разрядник выпускает в цель лазерный луч, ионизирующий воздух, а спустя мгновение высвобождает накопленный электрический заряд, поражая противника ударом молнии. Помимо непосредственно термического ожога, цель получает временный тремор мышц, из-за чего некоторое время двигается не совсем уверенно.

УРОВЕНЬ II

Парализатор

ближняя, нелетальное, штатский

Воздействуя на нервную систему цели, парализатор приводит к перегрузке нервных окончаний (для некоторых людей потребуется несколько попаданий), из-за чего цель теряет сознание на срок от нескольких минут до получаса. Время отключки зависит от индивидуальных особенностей организма.

Разрядник, полицейский

средняя, двуручное, шок

Как и персональный разрядник, поражает цель сначала лазером-проводником, а затем — накопленным зарядом. У полицейского разрядника гораздо больший радиус поражения, из-за чего он часто состоит на вооружении полицейского спецназа.

УРОВЕНЬ III

Плазменный пистолет

средняя, игнорирует щиты

Основанные на технологии электромагнитного капсулирования плазмы, плазменные пистолеты получили широкое распространение среди профессионалов, ценящих мощность и надёжность и готовых платить за это немаленькие, в принципе, деньги. Главное положительное качество такого оружия — игнорирование энергетических щитов, которые в свою очередь очень любят использовать те, кто нападает неожиданно.

УРОВЕНЬ IV

Штурмовой лазер

дальняя, точное, двуручное

Мощное военное оружие, изначально предназначенное для ведения огня в безвоздушном пространстве. Однако со временем оружие начали применять и в условиях атмосферы, поскольку его высокая точность позволяет ему поражать цели, находящиеся на значительном удалении.

Ионный излучатель

средняя, бронебойное, точное, двуручное

Недавно введённое в обращение оружие, получившее в простонародье название «микроволновка». По сути это лазер, который, во-первых, не видим в обычном спектре, а во-вторых, нагревает объект целиком, в отличие от традиционного лазерного оружия, прожигающего в цели отверстия различного диаметра. «Микроволновка» же превращает противника в аппетитного цыплёнка табака под хрустящей корочкой.

Плазменная винтовка

средняя, игнорирует щиты, авто, двуручное

Необычайно мощная скорострельная плазменная винтовка, только из-за своей дороговизны не пришедшая на смену стандартным автоматам. Так же, как и пистолет, игнорирует щиты, но за

счёт модульного накопителя плазмы позволяет вести огонь короткими очередями по 3—5 импульсов.

УРОВЕНЬ V

Плазменный огнемет

ближняя/средняя, игнорирует щиты, двуручное, урон +1

«Дуга», как любят называть это чудовищное оружие на флоте — это тяжёлый плазменный огнемет, создающий струю плазмы длиной 10—12 метров. Оружие необычайно эффективно на средней дистанции, из-за чего нередко применяется при абордаже крупных военных судов.

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

Особое вооружение, применяемое в частях регулярных армий в особых случаях. Внимание: каждый выстрел из тяжёлого оружия тратит 1 Припас персонажа. Все тяжёлое оружие является двуручным.

УРОВЕНЬ III

Гаусс-копье (Рельсотрон)

ближняя/средняя/дальняя, отдача, бронебойное, тяжёлое

Технология, основанная на захваченных образцах вооружения Машины. Поражает цель импульсом, создающим ограниченную область высокой гравитации. Попадание вызывает массивные повреждения, буквально вырывая куски из поражённой цели.

Поскольку импульс наносит вред по всей зоне действия, одним выстрелом можно поразить сразу несколько целей, находящихся на одной линии, но на разной дистанции. При атаке на 10+ выбери ещё одну цель, находящуюся в другой зоне, а на 12+ выбери ещё одну цель, так же находящуюся в другой зоне.

Таким образом, успешный выстрел может поразить одну цель на ближней дистанции, одну на средней и одну на дальней. Урон кидается один раз и применяется ко всем целям.

Гранатомёт

средняя, отдача, тяжёлое

Тактический гранатомёт способен поражать несколько целей, используя в качестве боеприпасов специальные гранаты. При использовании выбери тип гранаты (см. ниже).

Огнемёт, штурмовой

ближняя/средняя, тяжёлое, игнорирует щиты

Поток плазмы, выпускаемый этим оружием, способен буквально прожигать коридоры в плотных рядах противников. Во время атаки считай 6—как 7—9.

Пулемёт

средняя, урон +1, тяжёлое

Поток свинца, выпускаемый этой машиной смерти со скоростью 3000 выстрелов в минуту, не оставит никаких шансов твоим противникам. На 7—9 во время атаки ты можешь перебросить 1 кубик урона, на 10+ ты можешь перебросить 2 кубика урона. На 12+ ты можешь перебросить весь урон.

Разрядник, штурмовой

ближняя, кровавое, тяжёлое

В отличие от младших моделей, мощный блок питания штурмового разрядника позволяет ему обходиться без предварительного поражения цели импульсом. Если цель получает хотя бы 1 ранение, она умирает.

УРОВЕНЬ IV

Гравитонный генератор

средняя, тяжёлое, урон +3

Ещё один продукт исследования технологий Машины. Это оружие создаёт область радиусом 1,5 метра, в которой появляется локальная чёрная дыра. Урон от генератора невозможно игнорировать, поэтому защита цели считается равной 0, а энергетические щиты не работают.

Пулемёт, тяжёлый

дальняя, тяжёлое, авто, урон +3

Как более тяжёлая и крупнокалиберная версия пулемёта, этот монстр так же позволит тебе на 7—9 перебросить 1 кубик урона, на 10+ — 2 кубика урона, а на 12+ — перебросить весь урон.

УРОВЕНЬ U

Генератор антиматерии

дальняя, тяжёлое

Взрыв ядерной боеголовки или термоядерного реактора выглядит детской петардой на фоне того, что творит этот одноразовый монстр. Генераторы антиматерии используют исключительно в космосе, потому что в пределах атмосферы выстрел вызывает цепную реакцию, уничтожающую и цель, и стрелка, и пару километров в округе.

Выстрел из генератора антиматерии всегда уничтожает цель, вне зависимости от успешности атаки, прочности, брони или защиты цели.

Смарт-пулемёт, лёгкий

средняя, авто, тяжёлое

Совершенное стрелковое оружие, оборудованное собственным ограниченным интеллектом, из-за чего способно само отслеживать цели. Как и другие пулемёты, на 7—9 ты можешь перебросить 1 кубик урона, на 10+ — 2 кубика, на 12+ — перебросить весь урон. Также 6— считается как 7—9.

ГРАНАТЫ

УРОВЕНЬ I

Дымовая граната

Потратить 1 припас и создать зону задымления в радиусе 5 метров от места детонации. Только специальные сенсоры могут пробиться через задымление — обычные глаза ничего не видят, кроме дыма.

УРОВЕНЬ II

Шумовая граната

Потратить 1 припас — все в радиусе 5 метров от места детонации впадают в состоянии шока от чрезвычайно громкого звукового удара и автоматически проваливают своё следующее действие.

УРОВЕНЬ III

Клеевая граната

Потратить 1 припас, и все в радиусе 5 метров от места детонации покрыты сетью клеевых волокон, которые затрудняют движения и мешают нормально целиться.

Осколочная граната

Потратить 1 припас и нанеси 3 ранения всем в радиусе 3 метров от места детонации.

ЭМ-граната

Потратить 1 припас — вся электроника в радиусе 5 метров от места детонации выключается и не действует в течение 3 минут.

УРОВЕНЬ IV

Гравитационная граната

Потратить 1 припас — все в радиусе 5 метров от точки детонации получают 3 ранения и не могут действовать, так как зона повышенной гравитации не позволяет им двигаться.

Тактическая граната

Потратить 1 припас — все противники не дальше средней дистанции подсвечены красным лучом от зависшей в воздухе гранаты. Ты и твои союз-

ники получают бонус +1 на бросок атаки по этим противникам.

СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

УРОВЕНЬ I

Бронежилет

защита 1, скрытый, штатский

Керамопластовые пластины на эластичном креплении — достаточно лёгкая, но и вполне надёжная защита, которую можно носить под одеждой.

Доспех, спортивный

защита 1, штатский

Используемый в спорте комплект защиты. Ты будешь смотреться в нем весьма нелепо, если выйдешь за пределы стадиона.

УРОВЕНЬ II

Бронежилет, полицейский

защита 1, штатский

Полицейская версия бронежилета уже слишком массивна для того, чтобы носить её под одеждой, но защита здесь куда надёжней штатской модификации, так как закрывает все тело, а не только торс.

Боевая броня

защита 2

Стандартное облачение солдата любой армии — нагрудник, шлем, элементы брони на руки и ноги. В комплект входит набор электроники для связи с командованием.

Боевая броня, скаут

защита 1, маскировка, ночное видение

Модификация брони, созданная для разведки. В особом режиме делает бойца практически невидимым.

Скафандр

защита 1, штатский, герметичный

Обычный скафандр для выхода в открытый космос.

Хамелеон

можно носить поверх брони, маскировка

Нанотехнологическая накидка, делающая объект практически невидимым как для зрения, так и для большинства сенсоров.

УРОВЕНЬ III

Боевая броня, штурмовая

защита 3

Тяжёлая версия брони, предназначенная для бойцов десантных отделений и спец войск полиции.

Синташелк

защита 1, скрытый, штатский

Высокотехнологическое синтетическое волокно, создаваемое нанороботами. Обладает феноменальными характеристиками и потому часто применяется для создания дизайнерской одежды с защитными функциями

Скафандр, аварийно-боевой

защита 2, герметичный

Защищённая версия скафандра, предназначенная для работы в аварийных условиях, а также для ведения боевых действий вне атмосферы. Очень громоздкий, поэтому вне открытого космоса ты будешь двигаться в нем как черепаха.

Энергетический щит

Потрать 1 припас и полностью игнорируй эффект одной атаки, если только эта атака не сделана с применением плазменного оружия.

УРОВЕНЬ IV

Тактический экзоскелет

защита 2, Ярость +1, Припасы +2

Не только броня, но и комплект усиления опорно-двигательного аппарата бойца. В экзоскелете боец может дольше оставаться в бою, обладает

более высокой физической силой и может таскать на себе больше боеприпасов.

УРОВЕНЬ U

Силовая броня, экспериментальная

защита 4, герметичный

Очень редкий вид брони, ещё не поступившей в армию. Эта экспериментальная установка является гибридом между стандартной боевой броней (в её тяжёлой модификации) и энергетическим щитом, из-за чего в ней проще двигаться, оставаясь при этом максимально защищённым.

Единственная проблема — легально купить такой комплект практически невозможно, а открытое ношение вызовет очень много вопросов у разбирающихся в тематике людей.

ПРОФ. НАБОРЫ

Используя набор, персонаж должен потратить 1 припас.

УРОВЕНЬ I

Ремонтный набор

Потрать 1 припас, чтобы получить любой необходимый для ремонта инструмент.

УРОВЕНЬ II

Автоматическая турель, пулемёт

Потрать 1 припас и установи турель (урон 2, средняя, авто) в один из режимов:

- **Оборона:** турель будет атаковать любого, кто войдёт в зону действия, кроме союзника;
- **Поддержка:** турель будет атаковать любого, на кого укажет оператор;

Набор выживания

Набор базовых инструментов и припасов, необходимых для выживания в экстремальных условиях, например при крушении. Потрать 1 припас и обеспечь 1 персонажа всем необходимым для выживания в течение 3 дней.

Набор первой помощи

Потратив 1 припас, ты излечиваешь 1 некритическое ранение, полученное несколько часов назад. Потратив 3 припаса, ты излечиваешь критическое ранение, полученное несколько часов назад.

Стимулятор

Потрать 1 припас и брось+Контроль. На 10+ ты можешь перебросить любые кубики, на которых выпала 1. На 7—9 ты можешь перебросить только 1 кубик. Эффект длится в течение сцены.

На 6— ты получил зависимость. Если у тебя уже есть зависимость, уменьши одну характеристику на 1. Зависимость проходит, если ты не принимал стимуляторы в течение недели, но в стрессовой ситуации Ведущий может заставить тебя избежать угрозы через Контроль, чтобы не сорваться.

УРОВЕНЬ III

Набор взломщика

Потрать 1 припас и взломай любой электронный замок. Взломанный замок выходит из строя и не может быть использован по назначению.

Набор подрывника

Потрать 1 припас и установи бомбу (урон 2), которая взорвется по твоему желанию. Ты можешь потратить несколько припасов — каждый увеличит урон на 2. Это может быть мина с датчиком движения или системный детонатор с дистанционным взрывателем. Потрать 1 припас и разминируй одну любую бомбу.

Набор для скрытого наблюдения

Потрать 1 припас и оборудуй 1 помещение или 1 транспортное средство камерами, микрофонами и любыми другими датчиками, необходимыми для наблюдения за теми, кто будет внутри.

УРОВЕНЬ IV

Автоматическая турель, плазменная

Потрать 1 припас и установи турель (урон 3, средняя, игнорирует щиты) в один из режимов:

- **Оборона:** турель будет атаковать любого, кто войдёт в зону действия, кроме союзника;
- **Поддержка:** турель будет атаковать любого, на кого укажет оператор.

Автоматическая турель, ракетная

Потрать 1 припас и установи турель (урон 3, дальняя) в один из режимов:

- **Оборона:** турель будет атаковать любого, кто войдёт в зону действия, кроме союзника;
- **Поддержка:** турель будет атаковать любого, на кого укажет оператор.

Набор Компаньонки

Потратив 1 припас, ты полностью изменяешь свой имидж, вплоть до макияжа, причёски, костюма и запаха духов.

Полевая лаборатория

Потратив 1 припас, ты получаешь все необходимое для проведения лабораторного анализа в полевых условиях. Это может быть судмедэкспертиза, химический или биологический анализ или что-то экзотическое.

СОРАТНИКИ

Соратники — NPC, находящиеся под контролем игроков. Это наёмные работники, телохранители, эксперты и члены семьи, которые окружают персонажей и дают им дополнительные ходы, специфичные для своего типа.

Соратник никогда не попадает под полный контроль Ведущего, хотя он может вмешиваться в их поведение, когда того требует сюжет. В остальных случаях что делает, как делает и о чем думает соратник — решает контролирующий его игрок.

Важно помнить, что соратник — самостоятельный персонаж. Свита аристократа или компания сорвиголовы — не соратник, а часть персонажа. Соратники же всегда приобретаются персонажем отдельно, вне написанного на листе персонажа.

Соратники поделены на несколько типов, каждый из которых имеет специальный ход и несколько характеристик. Если соратник является наёмным работником, **Благосостояние** персонажа уменьшается на 1 до тех пор, пока он пользуется услугами этого соратника.

Соратники могут использовать все базовые ходы без ограничений, кроме тех случаев, где логика повествования может быть нарушена (решает Ведущий). Характеристики соратника равны характеристикам контролирующего его персонажа с учётом модификаторов, указанных для каждого соратника.

СОЛДАТ

Также известен как десантник, телохранитель или вышибала. Этот соратник специализируется на сражении, а потому обладает хорошими боевыми характеристиками. Ярость +2, Контроль +1, Урон 2, Защита 2, Ранения 3.

До последней капли крови: Пока солдат участвует в бою, он может получать ранения вместо других участников боя. Не важно, кого

атаковали — ты в любой момент времени можешь подставить вместо цели своего солдата.

ЭКСПЕРТ

Также известен как специалист, мастер или инженер. Эксперт прекрасно разбирается в своей области и может быстро составить своё правильное, «экспертное» мнение об объекте исследования. Контроль +1, Навык +2, Урон 1, Защита 0, Ранения 2.

Бритва Оккама: Выбери область, в которой эксперт специализируется (список примеров смотри ниже). Когда ты исследуешь предмет, связанный с этой областью, на 10+ Ведущий расскажет тебе не просто полезное, а критически важное о предмете.

Более того, на 12+ ты узнаешь что-то, что ты вряд ли вообще мог бы узнать из исследования. Например, какой-то факт, лишь косвенно связанный с предметом.

Примеры специализации: криминалист, учёный, следователь, патологоанатом, бизнес-консультант, аудитор, геральдист, инженер.

СЕКРЕТАРЬ

Также известен как персональный ассистент, подручный, представитель. Секретарь поможет тебе выглядеть более уверенно во время серьёзных переговоров. Он соберёт необходимую информацию, подключит важные связи и обеспечит надёжную поддержку за «столом переговоров». Навык +1, Репутация +2, Урон 1, Защита 0, Ранения 2.

В своём кругу: Потратив 3 часа на подготовку, секретарь гарантированно обеспечит тебя рычагом воздействия, необходимым для ведения переговоров. Главное, чтобы в это время секретарь имел доступ к информации — связь или информационная сеть.

КОСМОС

ТИПЫ И КЛАССЫ

Несмотря на то, что сегодня сотни разных предприятий готовы предложить клиенту огромное количество комплектаций и моделей частных космических кораблей, существует глобальная стандартизация по типам.

М-МТК: Малый модульный транспортный корабль — широко распространён среди частных перевозчиков. Корабль позволяет модифицировать себя практически без границ, из-за чего и приобрёл такую популярность среди начинающих предпринимателей.

Корвет: Основная боевая единица сил околопланетной обороны. Корветы быстры и манёвренны, хорошо вооружены и в первую очередь предназначены для обеспечения безопасности в пределах транспортной зоны планеты. Таможенный досмотр, перехват нарушителей, изредка оборона от пиратских рейдов — это основные зоны ответственности таких кораблей.

МТК: Модульный транспортный корабль — основа мирового товаро- и пассажирооборота. Благодаря модульной структуре может быть чем угодно — от шикарной увеселительной яхты до тяжёлого рудовоза. Нередко используется и в более экзотических качествах, например, как десантная база или поисковый рейдер.

Фрегат: Основной военный корабль сопровождения, предназначенный для уничтожения мелких целей, которые в силу своего размера и манёвренности не могут быть нейтрализованы более крупными кораблями флота.

Крейсер: Ударная сила военного флота. Крейсера оснащены самым мощным оружием и прекрасно защищены, благодаря чему применяются как в качестве наступательной, так и оборонительной силы. Крейсер — это максимальный тип корабля, который может официально приобре-

сти частное лицо. Это, кстати, уже создаёт определённые проблемы, так как в Свободном Кластере есть прецеденты использования крейсеров пиратами и криминальными организациями.

Дредноут: Крупные малоподвижные корабли, похожие на летающие крепости. Часто используются как носители для более мелких типов кораблей, а также как основная ударная сила для прорыва вражеской обороны. Дредноуты хорошо зарекомендовали себя в сражениях против Машины в Пограничье, и сегодня Абсолют владеет самым большим количеством кораблей этого типа.

Линкор: Было построено всего несколько таких кораблей, и каждый из них по своей мощи сопоставим с небольшим флотом. Линкоры — флагманы, несущие на борту тысячи единиц техники, десантные модули, орудия подавления планетарных сил обороны и торпеды, способные одним попаданием превратить крейсер в пыль. Каждый построенный линкор уникален и создан по индивидуальному дизайну согласно требованиям заказчика.

ПРИБРЕТЕНИЕ

Персонажи могут получить свой собственный корабль разными способами. В этой игре рекомендуется использовать М-МТК в качестве «партийного судна», однако Ведущий вправе отменить и это правило.

Покупка нового: Получив только что сошедший с верфей корабль, капитан (игроки должны назначить такого из своего числа) распределяет 3 очка по его характеристикам. Новый корабль уже имеет 1 уровень в каждой характеристике. После этого можно выбрать по одной дополнительной системе за каждый уровень в характеристике (по умолчанию 5).

Чтобы приобрести новый корабль, потребуется 7 уровней Благосостояния (20 фишек прибыли).

Покупка Б/У: Купив бывший в употреблении корабль, капитан также распределяет 2 очка по характеристикам корабля. Корабль уже имеет 1 уровень в каждой характеристике. После этого можно выбрать по одной дополнительной системе за каждый уровень в соответствующей характеристике (по умолчанию 4).

Чтобы приобрести Б/У корабль, потребуется 5 уровней Благосостояния (15 фишек прибыли).

Призовой: Корабль, захваченный в качестве добычи, может иметь любые характеристики и установленные системы. Ведущий назовёт число уровней в характеристиках. Выбери: или ты будешь определять характеристики корабля, а Ведущий — установленные системы, или наоборот. В остальном, корабль аналогичен Б/У.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЛЯ

Орудия: Корабль имеет урон, равный этой характеристике.

Реактор: Максимальное количество зарядов реактора, которые ты можешь тратить. Корабль восстанавливает 1 заряд каждый 1 час.

МОДЕРНИЗАЦИЯ КОРАБЛЯ

Со временем персонажам может понадобиться изменить конфигурацию своего судна, и в этом помогут эти простые правила:

Характеристики: Увеличение характеристики корабля на 1 уровень стоит 5 фишки прибыли.

Системы: Каждая система стоит 3 фишки прибыли. Некоторые системы могут иметь требование в другой уже установленной системе — такое требование нельзя игнорировать.

Каждая система может быть установлена только 1 раз, если в ее описании не сказано обратного.

Максимальное значение любой характеристики корабля равно 5.

УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЁМ

Для того, чтобы управлять кораблём, необходимо несколько членов экипажа. В рубке обязательно должен быть пилот, орудиями должен управлять оператор, а если вам нужны дополнительные системы, в соответствующих отсеках тоже должен кто-то быть.

При этом не стоит забывать о самой важной должности на корабле — о капитане. Находясь на мостике, капитан может отдавать приказы остальным членам экипажа, а также помогать им, просто находясь на своём посту.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Сражаясь в космосе, используй условную схему. Она не показывает реальное расположение противников, а только дистанцию и опасность.

Противники в красной зоне могут в тебя стрелять, но ты в них не попадаешь. Противники в зелёной зоне могут быть твоей целью, а ответного залпа можешь не опасаться. С кораблями в жёлтой зоне ты можешь обмениваться выстрелами.

Противник на дистанции «в упор» недоступен для стрельбы, но и сам стрелять не может. Фактически, он уже стыкуется к твоему кораблю или высаживается на корпус.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Когда корабль получает повреждения, зачеркни одну установленную систему за каждую единицу повреждения. Система не работает, пока не будет отремонтирована, а оператор системы в момент повреждения должен бросить Контроль. На 7—9 он также получает 1 ранение.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Управляя кораблём, ты можешь использовать эти специальные ходы в тот момент, когда это необходимо. Когда ты...

МАНЕВРИРУЕШЬ

Когда ты маневрируешь в бою, брось+Контроль. На 10+ передвинь одного противника на 2 сектора или двух на 1. Ты не можешь передвигать противника из сектора «в упор». На 7—9 Ведущий передвигает одного противника в жёлтую зону, сохранив дистанцию. Кроме того, ты можешь передвинуть одного из противников в соседний сектор, но Ведущий сделает то же самое.

ДАЁШЬ ЗАП

Когда ты атакуешь противника, сидя за оружейной консолью, брось+Контроль. На 10+ нанеси противнику свой урон и выбери 1:

- Нанеси противнику +1 урон;
- Передвинь противника в соседнюю зону;

На 7—9 также выбери ещё 1.

- Потратить 1 заряд реактора;
- Получи урон от одного противника;
- Передвинь 1 противника в красную зону.

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда ты управляешь кораблём, и он подвергается опасности, скажи, как ты справляешься, и бросай...

- +Ярость, если рвёшься напролом, полагаясь на крепость обшивки;
- +Контроль, если маневрируешь, стараясь выйти из-под удара;
- +Навык, если используешь особые возможности корабля.
- +Репутация, если полагаешься на своё красноречие или угрозы.

На 10+ корабль успешно избегает угрозы. На 7—9 что-то пошло не так, как задумано: пусть угрозы ты избежал, но какое-то последствие все равно получил. Ведущий может воспользоваться ситуацией.

РЕМОНТ СИСТЕМ

Если повреждено более 1 системы, ты должен использовать этот ход вместо Чинишь. Ты можешь ремонтировать свой корабль прямо в полете. Брось+Навык. Ты починил все системы, кроме: на 10+ выбери 1, на 7—9 выбери 2, на 6- выбери 3. Каждый вариант можно выбирать более 1 раза.

- Одна система полностью уничтожена. Восстановить её невозможно, проще купить заново (этот вариант считается за 2);
- Одна система крайне повреждена. Её восстановление потребует 1 фишку Прибыли в порту;
- Три системы ты сможешь восстановить только в порту, и на них потребуются день ремонта.

ЛЕТИШЬ МЕЖДУ ЗВЕЗД

Когда ты отправляешь корабль в путешествие между звёздными системами, выбери маршрут и брось+Навык.

Официальный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 1:

- Путешествие заняло больше времени;
- Во время перелёта на корабле что-то сломалось;
- Корабль потратил 1 заряд реактора во время полёта.

Неофициальный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 2:

- Путешествие заняло сильно больше времени;
- Во время перелёта корабль получил 1 повреждение — вычеркни 3 системы;
- По прибытии вокруг происходит что-то необычное;
- Корабль попал в засаду;
- Корабль потратил 2 заряда реактора во время полёта.

Запрещённый маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 3:

- Вы опоздали;
- Во время перелёта на корабле что-то сломалось — вычеркни 5 систем;
- По прибытии вокруг происходит что-то экстраординарное;
- Корабль попал в засаду и инициатива на стороне противника;
- Корабль прибыл не туда, куда ты планировал;

- Корабль потратил 3 заряда реактора во время полёта.

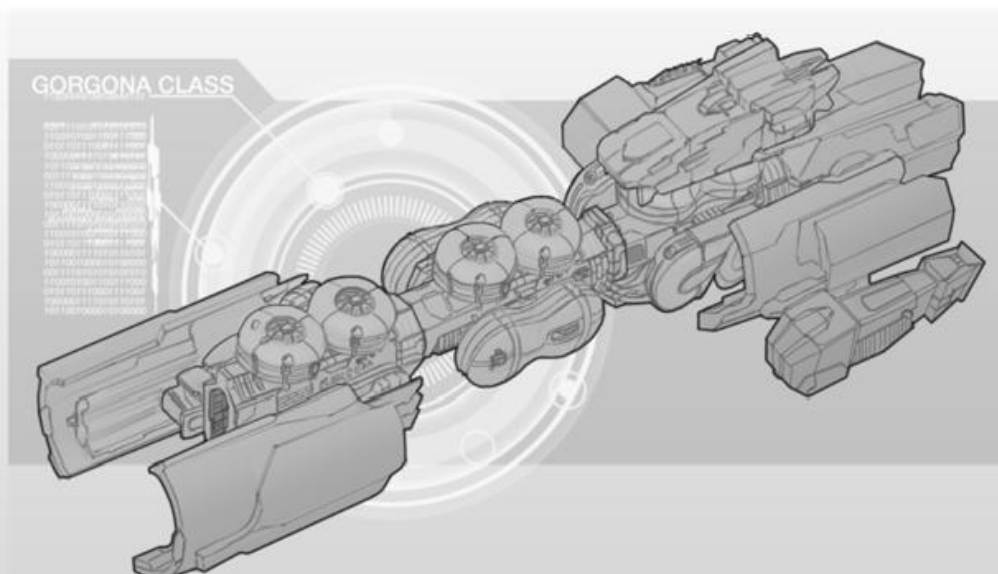
Ведущий: В разделе советов ты найдёшь интересные идеи для необычных и экстраординарных событий в космосе.

ТОРГУЕШЬ

Залог успешной торговли — купить подешевле, отвезти подальше, продать подороже. Когда ты ищешь товар, пассажиров или просто работу, Брось+Репутация. На 10+ ты купил нужный товар, нашёл тех самых пассажиров или получил хорошую работу. Когда ты заканчиваешь работу, получи 1 фишку прибыли за каждого персонажа игроков (включая себя).

На 7—9 почти то же самое, поэтому выбери 1:

- На этом много не заработаешь — получи на 1 фишку прибыли меньше;
- От этого будут проблемы — кто-то заинтересовался грузом или кораблём, так что жди проблем во время работы;
- Это плохо скажется на репутации — в следующий раз тебе будет сложнее найти легальную работу.



КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ: _____

ОРУДИЯ: _____

РЕКТОР: _____

МОСТИК

Пульт капитана: Находясь за этим пультом, капитан может отдавать приказы любому члену экипажа и получать информацию о состоянии любой системы.

Пульт пилота: С помощью этого пульта пилот может управлять перемещением космического корабля.

Пульт связиста: С помощью этой системы оператор может связываться с другими кораблями и стационарными объектами.

- ☐ **Сканер:** Потрать заряд реактора и брось+Навык. На 7-9 получи часть информации по системам находящегося рядом корабля или его регистрации и экипаже. На 10+ то же самое, но подробно — получи +1, когда используешь полученную информацию.
- ☐ **Сканер дальнего обнаружения:** Когда в прилежащем пространстве появляется корабль, брось+Контроль. На 6- он оказывается в красном секторе, на 7-9 — в жёлтом, на 10+ — в зелёном.
- ☐ **Маскировка:** Когда ты ведёшь корабль на минимальной скорости и не предпринимаешь резких манёвров, корабль становится невидимым для вражеских сенсоров.
- ☐ **Гравитационный маяк:** Любой корабль, заканчивающий прыжок в радиусе 1 светового года, закончит прыжок на дальней дистанции от корабля. Если тебе удалось таким образом «поймать» корабль, потрать 1 заряд реактора.

ИНЖЕНЕРНЫЙ ОТСЕК

Терильевый реактор: Вырабатывает энергию для всех систем корабля. В случае повреждения все системы отключаются.

Система жизнеобеспечения: Обеспечивает рециркуляцию атмосферы, пригодной для жизни членов экипажа.

Искусственная гравитация: Обеспечивает нормальную гравитацию на борту корабля.

Свет и связь: Обеспечивает освещение и связь между отсеками и каютами корабля.

- ☐ **Автоматический ремонтник:** Во время путешествия корабль автоматически восстанавливает одну повреждённую систему.
- ☐ **Энергетический щит:** Потрать 1 заряд реактора и полностью игнорируй урон от одной атаки.
- ☐ **Реакторный разгонный блок:** Реактор восстанавливает 1 заряд каждые полчаса.
- ☐ **Форсированный реактор:** Загрязняющий среду, а потому запрещённый реактор, установленный в одном из отсеков. Увеличивает на 2 максимальное количество зарядов реактора корабля.

ХОДОВОЙ ОТСЕК

Линейный двигатель: Двигательная система корабля для перемещения в космическом пространстве.

- ☐ **Карбопластовые сопла:** Пилот получает +1, когда скорость корабля имеет значение.
- ☐ **Атмосферный двигатель:** Этот двигатель позволяет кораблю приземляться на планеты, имеющие атмосферу.
- ☐ **Манёвровые двигатели:** Пилот получает +1, когда манёвренность корабля имеет значение.

Генератор искривления: Специальный генератор, обеспечивающий движения корабля в нелинейном пространстве и позволяющий совершать прыжки между звёздными системами. После прыжка перезаряжается 8 часов, пока корабль находится в состоянии покоя.

- **Прыжковый конденсатор:** Один раз за путешествие корабль может совершить 2 прыжка подряд без перезарядки.
- **Ускоритель:** Когда ты пытаешься выжать максимум из двигателей корабля, брось+Ярость. На 10+ ускорители включаются как надо, и корабль невозможно догнать. На 7-9 тоже самое, но двигатели перегружены, и система выходит из строя. Бросок тратит 1 заряд реактора.

ОРУДИЙНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

Автоматическая турель: [ближняя] Предназначена для отстрела астероидов и космического мусора, но может применяться и в более агрессивных целях.

- **Плазменная турель:** [урон +2, ближняя] Тяжёлое орудие, предназначенное для ближнего боя с вражескими кораблями.
- **ЕХ-Лазер:** [ближняя/средняя/дальняя, бронебойное] Луч, способный прожигать корабль противника на любой дистанции одинаково эффективно.
- **Роторный лазер:** [урон +1, ближняя/средняя, авто] Атакует серией высокоэнергетических импульсов.
- **Ракетная батарея:** [урон +3, средняя/дальняя, зелёная зона] Эффективное орудие, от которого, правда, можно увернуться на больших расстояниях.
- **Торпедный аппарат:** [урон +5, дальняя, зелёная зона] Очень мощные, но довольно медлительные снаряды.

□ **Гаусс-молния:** [урон +4, дальняя, бронебойное] Снаряд из тяжёлых элементов разгоняется направленной гравитацией и способен пробить небольшой корабль насквозь. Считай следующий после выстрела манёвр как 6—.

□ **Генератор антиматерии:** [урон X, ближняя] Вырабатываемое антивещество аннигилирует любой предмет, которого касается. Корабль начинает медленно разваливаться на части, теряя по 1 системе в 2 минуты. Выстрел тратит 2 заряда реактора. После выстрела орудие выходит из строя.

□ **Микроволновый излучатель:** [урон X, в упор] Запрещённое оружие, поджаривающее оказавшийся вблизи корабль заодно с экипажем. Не требует броска. За каждый потраченный заряд реактора все на корабле-цели получают 1 ранение. Системы страдают на усмотрение Ведущего.

□ **Система наведения:** Если в красном секторе нет противников, получи +1 когда делаешь залп.

□ **Активная оборона:** Комплекс вооружений для защиты от подошедшего вплотную противника. Когда к кораблю приблизились в упор, идя на abordаж, брось+Ярость. На 10+ ты справился с угрозой. На 7—9 ты её лишь задержал.

□ **Сигнатурные обманки:** Когда ты выполняешь манёвр уклонения от ракет, брось+Ярость. На 10+ ты игнорируешь весь урон от залпа. На 7—9 урон от атаки снижается на 1.

КОРПУС

Герметичная обшивка: Защищает экипаж от радиации, вакуума и агрессивных атмосфер неизведанных планет.

Жилые отсеки: Небольшие каюты для экипажа, являющиеся помимо прочего ещё и спасательными капсулами.

Небольшой трюм: Для крупногабаритных вещей экипажа.

- **Автономный разделитель:** Выбери отсек. Если корабль уничтожен, все в отсеке автоматически выживают, оказавшись в спасательной шлюпке.
- **Адаптивный камуфляж:** Находясь на поверхности планеты, корабль обладает способностью практически полностью сливаться с ее поверхностью. В таком состоянии его крайне сложно обнаружить с воздуха.
- **Активная броня:** Корабль получает +1 Защита.
- **Отражающее покрытие:** Корабль получает +1 Защита против лазерного оружия.

АНГАР

- **Мастерская:** Отсек, оборудованный всеми необходимыми инструментами для работы инженера. Ты можешь ремонтировать шаттл или перехватчик прямо на борту корабля.
- **Перехватчик:** На борту находится одноступенчатый корабль без прыжкового двигателя, но вооруженный и защищенный. Когда ты в перехватчике, ты можешь действовать в открытом космосе, наносить Урон 3 и иметь Защиту 2, 2 Ранения и 2 Ресурса. Выбери 1 дополнительную систему:
 - **Энергетический щит:** Потрать 1 Ресурс и полностью игнорируй урон от одной атаки.
 - **Дублирующий реактор:** 2 дополнительных Ресурса
 - **Торпедный блок:** Потрать 1 Ресурс и нанеси цели 3 урона на средней дистанции.
 - **Ускоритель:** Потрать 1 Ресурс и догони любую цель в пределах зоны досягаемости.

- **Шаттл:** На борту находится небольшой корабль без прыжкового двигателя, способный перевозить 6 пассажиров (помимо пилота) и 3 тонны грузов. Не вооружен.
- **Десантный модуль:** Позволяет сбрасывать до 3 человек на планеты или на объекты в открытом космосе прямо на ходу (с ближней дистанции).

ТРЮМ

- **Грузовой трюм:** Твой корабль оборудован грузовым трюмом. Ты можешь брать заказы на перевозку грузов.
 - **Спец груз:** Теперь ты можешь брать заказы на перевозку специальных грузов. Такие заказы автоматически приносят тебе +1 фишку прибыли по выполнении.
- **Пассажирский модуль:** Твой корабль оборудован каютами для пассажиров. Ты можешь брать заказы на их перевозку.
 - **Элитный пассажирский модуль:** Каюты повышенной комфортности. Пассажиры, летящие в таких каютах, готовы платить больше. Заказы на их перевозку автоматически приносят тебе +1 фишку прибыли по выполнении.
- **Потайной трюм:** Грузы, помещенные в этот отсек, невозможно найти, если специально не искать контрабанду. В случае поиска карго-офицер бросает+Навык. На 10+ таможня ничего не нашла. На 7—9 тоже самое, но тебе пришлось вовремя отвлечь их внимание. Возможно, они что-то заподозрили.
- **Тяговый луч:** Любой объект меньше корабля может быть помещен в трюм без необходимости выходить в открытый космос. Дальность — ближняя.
- **Хранилище:** Когда ты отвечаешь за снабжение корабля, один раз за путешествие брось+Навык. На 10+ все члены экипажа

восстанавливают Припасы. На 7—9 то же самое, но один из экипажа должен потратить Фишку прибыли.

НАУЧНЫЙ ОТСЕК

- **Диагностический блок:** Позволяет проводить на борту корабля судебномедицинские и криминалистические исследования. При активации сжигает 1 заряд реактора.
- **Молекулярный анализатор:** Позволяет проводить на борту корабля химические и физические исследования практически любой сложности. При активации сжигает 1 заряд реактора.
- **Динамический анализатор:** Позволяет обнаруживать аномалии в окружающем космическом пространстве, а также проводить их исследование. При активации сжигает 1 заряд реактора.
- **Медблок:** Проведя в капсуле медблока 8 часов, персонаж излечивает все ранения.
- **Криокамеры:** Питание. 2 капсулы, в которых можно замораживать людей на годы без ущерба для их здоровья.
- **Верстак зондов:** Позволяет исследовать космические объекты изнутри, а также

собирать данные с планет. Для запуска серии зондов требуется 1 заряд реактора.

ГИДРОПОННЫЙ ОТСЕК

- **Кислородный сад:** Даже если система жизнеобеспечения отключена, на корабле сохраняется атмосфера, если нет разгерметизации.
- **Медицинские растения:** На корабле всегда есть запас из трёх регенераторов. При трате восстанавливается за неделю.
- **Свежие овощи и фрукты:** Улучшает настроение всего экипажа, а также позволяет действительно хорошо кормить одного из персонажей. В конце долгого полёта капитан получает фишку и может отдать её кому-то. Тот, кому достаётся фишка, может сделать любой бросок на 10+. Одновременно существует только одна фишка.
- **Тонизирующие травы:** Позволяет одному из персонажей проигнорировать первое ранение, полученное после долгого полёта.
- **Зона релаксации:** Питание. Помогает за несколько часов излечиться от психоза, вызванного Затянувшимся прыжком. Или от другого психоза — на усмотрение Ведущего.

УГРОЗЫ

НЕКОМФОРТНАЯ СРЕДА

Это условия окружающего пространства, которые неблагоприятны для человека, однако не смертельны. Некомфортная среда имеет значение от 1 до 3, которое назначается ведущим. Общая логика следующая:

[1]: Некомфортная среда присутствует, но не оказывает заметного влияния на персонажа. Например, температура 30 градусов в помещении.

[2]: Некомфортная среда вызывает откровенное неудобство. Например, пот застилает глаза из-за высокой температуры в помещении или все предметы в полтора раза тяжелее из-за повышенной гравитации.

[3]: Некомфортная среда откровенно мешает. Гравитация слишком мала, поэтому неосторожные движения вызывают непредсказуемые последствия. Свет настолько яркий, что цвета практически неразличимы.

За каждый уровень некомфортной среды ведущий может превратить один бросок 7—9 в 6—, однако, эффект некомфортной среды игнорируется при наличии специального защитного снаряжения.

Примеры некомфортной среды: температура, гравитация, загрязнение (химическое или биологическое) атмосферы, яркий свет или его отсутствие, давление, влажность, излучение или аномалии.

Эффекты разной некомфортной среды складываются: например, загрязнение атмосферы и низкая температура. Но уровень все равно не может превышать 3.

ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

Открытый космос для полностью незащищённого человека не считается неблагоприятной средой и имеет свои правила. Эта ситуация смер-

тельно опасна. В первую очередь, схлопываются лёгкие, и ты не можешь задержать дыхание. У тебя есть всего 14 секунд, чтоб предпринять какие-либо действия прежде, чем ты потеряешь сознание. У соратников есть 1 минута прежде, чем ты получишь критические повреждения от недостатка кислорода. Но тебя еще можно реанимировать дорогостоящей операцией. Умирать ты еще через 30 секунд после этого. Рекомендуется воспользоваться правилом по длительным действиям (Наперегонки), если ситуация позволяет.

Важно: В космосе не холодно! Рядом с тобой просто нет молекул, чтоб ты отдавал им тепло. Однако прямые солнечные лучи могут тебя поджарить, если отсутствует теплоизоляция!

Кроме того, ты не взрываешься от избыточного давления (но тебя сильно раздувает), а твоя кровь не закипает, потому что это замкнутая система. Закипает слюна и слизистая, но вряд ли ты, неспособный дышать, обратишь внимание на это неудобство.

ЗАТЯНУВШИЙСЯ ПРЫЖОК

Безопасное время нахождения в гиперпространственном прыжке — 6 секунд. Если по каким-то причинам (повреждение двигателя, аномалия, управление незнакомой техникой или осознанное решение пилота) по их истечении корабль не вышел в обычное пространство, с сознанием экипажа могут произойти опасные изменения. По возвращении в обычное пространство брось+Контроль. На 10+ выбери 1 психоз, на 7-9 психоз выберет Ведущий.

- **Агрессия:** На 6— при любом действии ты должен на кого-то напасть или что-то сломать.
- **Беспомощность:** Если ты чем-то занимаешься в одиночестве, ты теряешься. Резуль-

тат любого броска снижается на 1 категорию (с 10+ на 7—9, с 7—9 на 6—).

- **Потеря чувства реальности:** В каждой сцене для тебя присутствует что-то, чего нет на самом деле — или наоборот, отсутствует то, что есть.
- **Паника.** Когда ты подвергаешься угрозе, паникуй со штрафом в —2.
- **Паранойя:** На 6— при любом действии ты уверен, что кто-то из окружения специально подстроил все так, чтобы ты не справился.

На 6— ты сошёл с ума, и тебя контролирует ведущий. Чем все это закончится — покажет время.

ЛИШЕНИЯ

Когда ты вынужден долгое время обходиться без необходимого для жизни ресурса, например, пищи или воды, брось+Ярость. На 10+ ты испытываешь неудобство от лишения, но не более. На 7—9 выбери 1. На 6— выбери 2.

- Ты получаешь 1 ранение;
- Для тебя некомфортная среда на 1 уровень выше, чем для соратников;

- Ты не можешь делать ничего, что имеет иную цель, кроме как восполнение недостатка необходимого ресурса;

Если возникнет необходимость — персонажи окажутся в центре пустыни, например — бросок стоит проводить в начале каждого нового дня. Но, как и остальных случаях, здравый смысл стоит на первом месте. Персонаж не может прожить больше недели без воды и более месяца без пищи.

ПАДЕНИЯ И СТОЛКНОВЕНИЯ

При падении с большой высоты или столкновении с другим объектом на большой скорости выбери, что ты делаешь, и бросай...

- +Ярость, если пытаешься сгруппироваться или полагаешься на силы организма;
- +Контроль, если сохраняешь спокойствие и высчитываешь подходящий момент;
- +Навык, если пытаешься маневрировать, управляя транспортным средством.

На 10+ ты отделался царапинами. На 7—9 ты получаешь 2 ранения (игнорируя броню). На 6— ты получаешь критическое ранение. Ведущий может увеличивать эти значения, если высота или скорость показалась ему очень большой.

ВЕДУЩИЙ

Когда ты Ведущий, у тебя нет персонажа. Вместо этого в твоих руках весь мир, но у этого мира есть правила. Запомни их, потому что они — твой самый главный инструмент. Итак, когда ты...

...ВЕДУЩИЙ, ТЫ:

- описываешь ситуацию;
- следуешь правилам;
- совершаешь ходы;
- используешь заготовки.

Это общие принципы, и ты можешь их по-разному интерпретировать. Они помогут понять, что стоит делать, а чего делать категорически нельзя. Итак, когда ты...

...ОПИСЫВАЕШЬ СИТУАЦИЮ, ТЫ:

- рассказываешь о мире игры;
- наполняешь жизнь персонажей событиями;
- даёшь имя каждому встречному;
- делаешь каждого противника «живым».

...СЛЕДУЕШЬ ПРАВИЛАМ, ТЫ:

- не трогаешь кубики;
- обращаешься к персонажам, а не к игрокам;
- играешь, чтобы узнать, что будет дальше;
- задаёшь вопросы и используешь ответы.

...СОВЕРШАЕШЬ ХОДЫ, ТЫ:

- делаешь ход, который имеет смысл по ходу истории;
- никогда не называешь свои ходы;
- начинаешь с истории и заканчиваешь историей;
- становишься фанатом персонажей.

...ИСПОЛЬЗУЕШЬ ЗАГОТОВКИ, ТЫ:

- рисуешь карту, оставляешь пустые места;
- готовишь опасности;
- не забываешь о фантастике;
- думаешь разносторонне.

ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

Как и у персонажей, у тебя есть ходы. Твои ходы не похожи на ходы персонажей, потому что у тебя другая задача. Итак, когда кто-то смотрит на тебя вопросительно, ты:

- используешь ход противника, места или опасности;
- открываешь неприятную правду;
- наносишь урон;
- используешь ресурсы персонажей;
- оборачиваешь ходы персонажей против них;
- заставляешь их разделиться;
- даёшь блеснуть каждому персонажу;
- показываешь их слабые стороны;
- предлагаешь возможности, бесплатно и не очень;
- помещаешь кого-то в центр внимания;
- выдвигаешь условия и ждёшь ответа.

Неважно, какой ход ты использовал, ты **никогда не говоришь** название хода и **всегда** в конце спрашиваешь: «Что ты делаешь?»

КОГДА ДЕЛАТЬ ХОД?

- когда игроки смотрят на тебя;
- когда игрок даёт тебе такую возможность;
- когда игрок кидает 6—.

Когда ты Ведущий, ты не просто рассказываешь историю. Ты заполняешь места, которые не могут заполнить остальные игроки. В твоих руках власть над статистами (NPC) — персонажами, населяющими этот мир и не подчиняющимися игрокам. Когда персонажи что-то делают, мир реагирует, поэтому твоя основная задача — следить за этим и давать игрокам правильную

обратную связь. В начале книги ты уже видел пример игры — если тебе все ещё непонятен процесс, в Интернете ты можешь найти места, где тебе все подробно объяснят. Начать, собственно, стоит с сайта игры.

МЯГКИЙ ХОД И ЖЁСТКИЙ ХОД

Ходы бывают двух типов. Мягкий ход — это реакция окружающего мира на действия персонажа, но без прямого ущерба самому персонажу. Ты можешь использовать мягкие ходы в любое удобное для тебя время.

Например, персонаж неосторожно открыл дверь, и на её скрип все охранники в комнате обратили на персонажа внимание. Это мягкий ход — мир отреагировал на действия персонажа, но ещё не причинил ему вред.

Жёсткий ход — это кара, которая падает на персонажа в наказание за глупость или неудачу. Жёсткий ход всегда отбирает что-то у персонажа, и чаще всего это будет его жизнь.

Например, персонаж ремонтирует силовой кабель и получает 6— на броске. Сверкают искры, раздаётся громкий хлопок, а персонаж приземляется у стены напротив, получив 2 ранения от удара током чудовищного напряжения.

Ты можешь применять жёсткие ходы только в двух случаях:

- Персонаж получает 6— во время броска;
- Персонаж совершает что-то, что просто не может не привести к серьёзным последствиям прямо сейчас.

ФРОНТЫ

Фронт — это комплект секретной информации, которую ты используешь для создания приключения. Фронт содержит угрозу, которая надвигается, её предвестника и катастрофу, которая наступит, если угроза не будет ликвидирована. Когда ты создаёшь **фронт**, ты:

- создаёшь 2—3 угрозы;
- для каждой придумываешь катастрофу;
- пишешь 2—3 предвестника для каждой угрозы;
- пишешь 1—3 ключевых вопроса;
- перечисляешь действующих лиц.

СОЗДАНИЕ УГРОЗЫ

Когда ты создаёшь угрозу, подумай вот о чем: что это, кому это нужно, и зачем ему это нужно. Угрозы бывают разные, ты можешь выбрать из списка, а можешь придумать сам.

- Амбициозный лидер (цель: прийти к власти);
- Борец за права (цель: сделать всех счастливее);
- Власть имущие (цель: контролировать все);
- Диаспора (цель: избавиться от пришельцев);
- Катаклизм (цель: затронуть всех);
- Культ (цель: привлечь больше последователей);
- Маньяк (цель: уничтожить все);
- Машина (цель: ассимилировать все);
- Банда (цель: заполучить богатства);
- Фанатик (цель: умереть во имя Великой Цели).

Угрозы могут иметь собственные ходы, которые в таком случае неплохо бы написать. Но, как и раньше, никогда не называй ход, который используешь.

ПРЕДВЕСТИК

Это публичное событие, которое указывает на приближение катаклизма. Можешь считать

предвестников ключевыми точками в плане злодея по захвату мира. Обычно предвестники следуют одно за другим, но иногда порядок может варьироваться.

Герои должны бороться с предвестниками, чтобы не допустить катастрофы. Если же по какой-то причине они не могут ему противостоять, убедись, что предвестник как-то сам по себе затронул персонажей. Иначе они о нем не узнают, и смысла в нем не будет.

КАТАСТРОФА

Если герои не смогут ничего сделать или проигнорируют угрозу, рано или поздно случится катастрофа. Это может быть:

- обеднение — нищета, кризис, дефолт;
- опустошение — болезни, горе, безнадежность;
- разрушение — стихия, авария, война;
- тирания — одного над всеми;
- узурпация — смена власти, законно и нет;
- хаос — отмена законов природы или общества.

КЛЮЧЕВЫЕ ВОПРОСЫ

Каждый ключевой вопрос — это напоминание о том, что ты играешь, чтобы узнать, чем все закончится. Ключевые вопросы должны быть сформулированы соответственно:

Кто придёт к власти?

Сможет ли лок подменить командующего?

Куда Поколение внедрит своего агента?

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Фронт — заготовка твоего приключения. Фронтов у тебя может быть много, некоторые нацелены на разрешение в течение одной игровой сессии, некоторые — растянутся на десяток игр. Помни, что главное — это интересная игра, и фронты помогут тебе сделать её интересной.

ПРИМЕР:

КОРПОРАТИВНАЯ ЭТИКА?

Это история о заговоре амбициозной директрисы, пожелавшей править своей собственной планетой в Клоаке. Она хочет создать армию клонов, управляемых искусственным интеллектом, который обнаружили её доверенные лица на сбитом неподалёку от планеты разведчике Машины.

ПРЕДВЕСТНИКИ

- **Авария на руднике:** На руднике ЦРЦ произошла авария. Погибло 500 шахтёров.
- **Второй запуск:** Всего через 2 месяца рудник ЦРЦ полностью восстановил и удвоил свои мощности (+1000 шахтёров).
- **Странная логистика:** Курт обнаружил, что по накладным рудник потребляет ресурсы на 500 шахтёров, а числится 1000 шахтёров. При этом выход руды — как от 500 шахтёров.
- **Проваленная операция:** Курт отправляет двух оперативников под прикрытием на рудник. С ними больше нет связи.
- **Запрос:** Курт связывается с персонажами и просит о помощи.
- **Пропавшие записи:** Из центрального госпиталя Варсиньере пропадают все записи о погибших на руднике. Корабль, перевозивший трупы, терпит крушение на орбите.
- **Контрабанда:** Вантесса обращается к Ласпиразолу с заказом на 4000 единиц оружия и военного снаряжения.
- **Машина не дремлет:** «Варлоу» устраняет Вантессу и занимает её место.
- **Теракт:** Группа клонов атакует энергостанцию Варсиньере и обесточивает город. Энергия поступает на рудник — начинается процесс активации армии клонов.

УГРОЗЫ

Катаклизм: Вантесса Милана создаёт армию клонов, управляемых искусственным интеллектом (ИИ). В определённый момент времени эта армия выйдет из-под контроля и атакует своего создателя.

Машина: ИИ, созданный Миланой, на самом деле создан из кода интеллекта захваченного дрона Машины. Подключив его, Вантесса запустит цепную реакцию, позволив ему захватить все информационные сети планеты.

КАТАСТРОФА

Разрушение: Получив доступ к своей армии и информационным сетям планеты, ИИ развяжет войну на уничтожение всего населения планеты, надеясь таким образом создать безопасный плацдарм для дальнейшей экспансии.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Вантесса Милана: Амбициозный президент корпорации ЦРЦ, лидера по добыче и экспорта полезных ископаемых с Цети.

Курт Картер: Агент ИНТРАКОРП под прикрытием. Хитрый, жестокий, опытный оперативник, прошедший через множество опасных операций.

Ласпиразол: Скупщик краденого в космопорту в Варсиньере, столице Цети. Он знает все и всех в городе (и за его пределами) и всегда готов поделиться информацией за скромное вознаграждение (1 фишка прибыли или услуга).

ПРИМЕР:

ДОКТОР ПО ВЫЗОВУ

Это история о докторе, который ищет своего пациента. Во время последней операции он "забыл" что-то ценное внутри него, и теперь ему обязательно нужно это вернуть. Ведь о забытом знает не только он один.

ПРЕДВЕСТНИКИ

- **Доктор в беде:** Доктор Танн выходит на связь с персонажами, предлагая им хороший контракт — доставить его с Прима на Шакар в обход официальных маршрутов. Говорит, что за ним следят.
- **Охотники:** На Шакаре доктор Танн попадает в засаду. Получив смертельное ранение (хотя его ещё можно спасти), доктор передаёт носитель с видеоотчётом о пациенте: его имя, внешний вид, адрес и описание операции — доктор зашил в него сферу из неизвестного металла. По всей видимости, это артефакт иной расы.
- **Карта чудес:** Артефакт содержит координаты и маршрут в сектор за пределами зоны влияния людей. Планета содержит артефакты древней расы, которые могут стоить миллионы на рынке подобных товаров.
- **Пациент уже мертв:** Попав в руки к наёмникам, пациент умирает. Карта достаётся Веллеру Готту. Он отправляется на загадочный мир.
- **Заслуженный приз:** Прибытие космического корабля активирует системы слежения Машины. К счастью, активация замороженных дронов занимает несколько часов — этого времени может оказаться достаточно для того, чтобы покинуть планету. Или же попытаться найти что-то ценное.

УГРОЗЫ

Амбициозный лидер: Готт отправил на поиски Пурански группу наёмников. Если они перехватят последнего до того, как это сделает команда, Готт получит в свои руки артефакт.

Машина: Артефакт — это карта, указывающая путь к древней планете. Если на планету прилететь, законсервированный флот Машины активируется и вторгнется в пространство людей.

КАТАСТРОФА

Опустошение: Попав в руки к Готту, артефакт покажет месторасположение неизвестного мира, сохранившего огромное количество технологий древней расы. Планета оккупирована Машиной, и визит людей покажет ей новый путь в Свободный Кластер.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Альтер Танн: Доктор с Прима. Иногда оказывает нелегальные услуги. Во время одной из таких на его столе умирает контрабандист, перевозивший артефакт.

Галик Пурански: Ничего не подозревающий менеджер с Шакара. Во время командировки на Прим у него начался приступ язвенной болезни, и он обратился к местному доктору.

Веллер Готт: Коллекционер, мизантроп, мультимиллионер с Прима, не брезгающий получать особо ценные экземпляры в свою коллекцию, в том числе и незаконными методами.

ПРИМЕР:

КОСМИЧЕСКИЙ ОХОТНИК

Группа выпускниц арендовала яхту для экстремального вояжа на Пандору (сады Мокси пользуются особым спросом, так как только там разрешено все, за что ты можешь заплатить). Проблема в том, что на подлёте яхту сбили, и сейчас шестнадцать престелстных выпускниц находятся в лапах местного лидера головорезов, прозванного Джо Полухо. Родители несчастных искательниц приключений готовы выложить приличную сумму за возвращение девиц домой. Вот только идиотов, готовых лезть на Пандору в логово Бледных комиссаров, нет. Или есть?

ПРЕДВЕСТНИКИ

- Экстремальный туризм на Пандору набирает популярность. Возможность получить доступ даже к запрещённым удовольствиям начинает привлекать все больше и больше отчаянных искателей приключений.
- Зафиксированы первые случаи похищения туристов. Некоторые банды расценивают это как серьёзный бизнес. Некоторые вольные капитаны начинают совершать регулярные рейсы на Пандору.
- Беспрецедентная выходка Кожаных Комиссаров — похищение целой группы туристов. И это самое крупное похищение — сразу 12 девушек. Такая новость не может не стать достоянием общественности.
- Джо Полухо объявляет аукцион на свою добычу. Неизвестно как именно, но об аукционе становится известно и за пределами Пандоры.
- На Пандору прибывают потенциальные покупатели. Это богатые люди из многих миров. Естественно, никто из них не желает огласки своему визиту, а потому они окружены большим количеством охраны.
- Аукцион состоялся, и новые владельцы собираются покинуть Пандору. Некоторые из них будут использовать товар по его прямому назначению, а кто-то решит с его помощью оказывать давление на серьёзные политические фигуры галактики.

УГРОЗЫ

Банда: Джо Полухо и Бледные комиссары — самые отмороженные и безжалостные бандиты Пандоры. Они совершенно ничем не гнушаются, когда дело доходит до выгоды. И их много, поэтому остальные банды и племена их побаиваются.

КАТАСТРОФА

Тирания: Все шестнадцать выпускниц проданы на подпольных рынках и их судьба неизвестна. Позже некоторые из них будут использованы для шантажа высокопоставленных сановников, что неминуемо приведёт к военным конфликтам и жертвам среди мирного населения.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Джо Полухо: Лидер Бледных комиссаров, сумасшедший карлик с комплексами. Садист и ублюдок, но его соратники боятся и боготворят его.

Аманда Атильери: Староста группы выпускниц. Именно ей пришла идея отправиться на Пандору. Светловолосая красавица считает себя ответственной за случившееся. Но остальные девушки её слушают.

Каркас: Скупщик краденого и торговец информацией с Пандоры. Если надо что-то разузнать или с кем-то встретиться, нет никого лучше для организации этого.

ВСЕЛЕННАЯ

Приключения героев обычно происходят не в вакууме, а в каких-либо населённых пунктах (бывших или настоящих). Чтобы облегчить Ведущему задачу, здесь приведена специальная информация по поселениям. Каждое поселение имеет несколько тегов.

Подсказка: Когда будешь использовать этот раздел, держи под рукой кубики — они тебе пригодятся.

Регион (1d6)

В зависимости от места расположения поселения может принадлежать к одному из регионов:

1. **Империя:** Чёткое разделение сословий, привилегии дворянам и ограничения для простолудинов. Это богатые миры, со своими строгими порядками и традициями.
2. **Федерация:** Свободный рынок, конкуренция и вездесущая реклама. Номинально все обладают равными возможностями, но на деле чем ты богаче, тем больше у тебя прав.
3. **Клоака:** Сколько миров, столько порядков. Никогда нельзя быть уверенным, что ты случайно не нарушаешь местные устои. Уровень жизни варьируется от нищеты до вычурной роскоши.
4. **Пограничье:** Суровые люди, привыкшие уживаться с ежедневной угрозой вторжения Машины. Если вы видите на улице человека без оружия, это или мираж, или военный преступник.
5. **Пустоши:** Любое место, где нет вообще никаких законов. По сути здесь вообще нет никакой цивилизации, и это настоящее чудо, что тут хоть кто-то живёт.

6. **Мёртвые земли:** Территория, где в права владения вступила Машина. Ты уверен, что имеет смысл вести дела с обитателями этих земель?

Тип (1d6)

Определяет общий вид поселения и цели, с которыми оно было основано.

1. **Аграрный:** Это ферма, хутор, птицефабрика, наконец. Здесь можно найти продукты земледелия, скотоводства, рыбной ловли и тому подобное.
2. **Индустриальный:** Завод или фабрика с инфраструктурой для обитания рабочих. Здесь можно найти продукты промышленного производства, в основном.
3. **Коммерческий:** Город банков, офисов, клерков и кафетериев. Здесь все вертится вокруг денег и информации.
4. **Рекреационный:** Курорты, санатории, достопримечательности. Все виды развлечений — от невинного семейного отдыха до самого грязного из того, что может выдумать твоё воспалённое воображение.
5. **Ресурсный:** Полезные ископаемые, шахты, обогатительные заводы, голодные уставшие шахтёры и обязательно контрабанда чего-то ценного в обход хозяев и таможни. И напроочь скупленные силы правопорядка.
6. **Транспортный:** Это космический порт, складской комплекс или перевалочный пункт. Здесь очень много случайных людей, не менее случайных грузов и ещё более случайных сделок.

Население (1d6)

Описывает размер поселения и тенденции его изменения.

1. **Заброшено:** Поселение пустует. Пустые дома, пустые улицы. Несколько стариков, которые ещё помнят лучшие времена, но не более.
2. **Вымирает:** Население в основном уезжает отсюда в более перспективные места. Ещё бы, тут вообще ловить нечего. Кстати, а почему?
3. **Стабильно:** Прирост населения компенсируется естественной убылью. Все всем довольны, и никаких причин выходить из зоны комфорта у местных жителей нет.
4. **Растёт:** Поселение активно наращивает количество жителей, что благоприятно сказывается на уровне благосостояния.
5. **Бум иммиграции:** Что-то заставляет всех стремиться сюда, и поэтому уже не разобрать, где местные обитатели, а где приезжие.
6. **Мекка:** Очень, очень много приезжих, город буквально кишит туристами, пилигримами и прочими паломниками. Что-то заставляет всех этих людей стремиться сюда с фанатичной настойчивостью.

Экономика (1d6)

Показывает общий уровень благосостояния поселения.

1. **В упадке:** Поселение вошло в стадию экономического коллапса. Много дешёвой рабочей силы. Население нищее. Но скоро все закончится.
2. **Стагнирующая:** Поселение находится на закате своего развития. Рынок падает, отток капитала превышает приток. Все очень деше-



во, но качество ужасное. Много нищих, но есть и богачи.

3. **Развивающаяся:** Поселение активно развивается. Денег пока мало, но темпы роста открывают отличные перспективы инвестиций на будущее. Доминирует средний класс.
4. **Устойчивая:** Поселение вошло в стадию стабильности. Большинство товаров доступны по адекватным ценам. Средний класс и выше.
5. **Процветающая:** Поселение представляет собой элитный рай для богатых. Все очень дорого, отличного качества, и публика соответствующая.
6. **Необычная:** Здесь что-то совсем не так с экономикой. Может быть, налицо все признаки упадка, но народ шикует. Или, наоборот, капитал течет рекой, а матери вынуждены продавать собственных детей ради хлеба.

Дополнительно (2d6)

Поселение может обладать следующими дополнительными качествами:

2. **Антиутопия:** жизнь в этом поселении похожа на ночной кошмар. Надо быть совершенно отчаявшимся человеком, чтобы добровольно поселиться здесь. Или фанатиком...
3. **Большой человек:** поселение известно личностью, которая имеет большой вес в управлении им. Это может быть местная знаменитость или криминальный авторитет.

4. **В космосе:** поселение является станцией, расположенной на орбите планеты или в поясе астероидов.

5. **Городские легенды:** поселение знаменито своей неофициальной историей, и здесь происходит что-то таинственное.
6. **Законопослушное:** поселение серьезно патрулируется полицией или другими силами поддержания правопорядка, поэтому здесь довольно спокойно и безопасно. Открытое ношение оружия запрещено.
7. **Значение:** поселение имеет определённый вес на мировой арене. Может быть, здесь когда-то произошло какое-то символическое событие?
8. **Коррупция:** власть коррумпирована, поэтому законы соблюдаются так, как это выгодно тому, кто больше заплатит.
9. **Криминал:** власть в городе по факту принадлежит бандитам и мафиозным семьям. Полиция куплена.
10. **Распри:** население расслоено, ведётся непримиримая борьба друг с другом. Иногда доходит до кровопролития.
11. **Трущобы:** поселение состоит из лабиринтов перенаселённых человеческих муравейников. Навигация без гида затруднена.
12. **Утопия:** что-то делает жизнь в этом городе пределом мечтаний. Так ли это на самом деле — непонятно, но со стороны место выглядит идеально.

ГЛУБОКИЙ КОСМОС

Космос даёт тебе безграничные возможности. В каждый момент времени ты можешь вытаскивать из него, как из рукава фокусника, что-то новое, неизведанное, опасное и увлекательное. Особенно, если персонажи дают тебе такую возможность. Когда персонажи сталкиваются с чем-то необычным, это может быть:

- повреждённым Имперским судном-курьером времён становления Империи;
- двумя флотами Машины, сражающимися друг с другом в кровопролитной схватке;
- полицейским рейдером, ведущим преследование пиратов;
- транспортником, терпящим бедствие из-за отказа основных систем;
- заброшенной космической станцией рядом с гравитационной аномалией;
- местом сражения, заполненным останками кораблей людей и Машины;
- кометой, состоящей из редкого и дорогого элемента.

Экстраординарное — это загадка космоса. Люди знают очень мало о том, что лежит за пределами обжитых звёздных систем. Но встреча с ним всегда остаётся в памяти экипажа. Когда персонажи сталкиваются с чем-то экстраординарным:

- Легенды не врут: Кракен, гигантский космический зверь, размеры которого не уступают спутнику планеты, показался на сенсорах. Может быть, пришла пора спасаться бегством?

- Там что-то есть: Гуманоидное тело, без скафандра, но живое. Но к нему не подобраться — каждый раз, когда корабль приближается к нему, он исчезает, чтобы появиться вновь на пределе сенсоров. Может быть, он ждёт, что ты выйдешь в открытый космос?
- Посторонний: На борту есть кто-то ещё, и его точно не было во время старта. Он одет в форму флота, но стоит тебе дотронуться до него — и вокруг развернётся сцена ужасной космической трагедии. Что это? Призрак прошлого или знак из будущего?
- Последний сигнал: В эфире звучит песня на незнакомом языке. Помехи заглушают часть слов, но мелодия проникает в самое сердце. Печальная песня чужого мира.
- Блуждающий мир: Ты не поверишь — это планета. Лишённая атмосферы, оторванная от своей звезды, но на поверхности определённо видны следы цивилизации. Что это, следы древней расы? Какие секреты хранит этот мёртвый мир?
- Кокон: Разрушенный космический корабль неизвестной конструкции. На борту криокамеры с телами в анабиозе. Тела похожи на людей, но что-то в них явно чужое. Может быть, не стоит будить их?

Все это только примеры. Если твои идеи выглядят гораздо лучше, используй их.

ПРОТИВНИКИ

Здесь ты найдёшь список противников, которых можно использовать для создания проблем.

Помимо описанных противников, тут также расположены правила и принципы, которые помогут тебе создавать собственных злодеев.

ПРАВИЛА

Каждый противник имеет собственные **ходы**, по аналогии с ходами Ведущего. Также противник имеет **урон**, который наносит, и количество **ранений**, которое может пережить.

Противники не являются простыми фишками на карте. Каждый обладает собственной целью, а потому будет действовать исходя из нее. Если пират жаждет наживы, то, как только шанс разбогатеть станет мизерным, он обратится в бег.

Старайся сделать противников «живыми» — у них есть желания, недостатки, собственное видение мира. Шаблонный храбрый десантник не так интересен, как ветеран трех войн, переживший потерю друзей. Чем больше деталей ты будешь выдавать игрокам во время игры, тем более интересной получится история.

Каждый злодей обладает своими ходами, которые можно использовать вместе с ходами Ведущего. Не стесняйся расширять набор — настольная ролевая игра хороша как раз тем, что ты ограничен лишь логикой и фантазией.

ТИПЫ ПРОТИВНИКОВ

Правила создания противников очень простые, с их помощью ты можешь на лету создавать собственные варианты или модифицировать уже описанные. Для начала выбери шаблон, который подходит под твой замысел. В зависимости от шаблона ты получишь набор качеств, которые тебе нужно будет определить перед тем, как выпускать своего противника навстречу персонажам.

Банда: Каждый отдельный член банды — слабый и не опасный противник, но все вместе они могут устроить проблемы. Например, уличные банды промгородов Шакара, мелкие племена с Пандоры, поделщики, обитающие на равнинах Анхила.

Урон: 2 | **Ранения:** 4 | **Ходы:** 2

Отряд: Это слаженная группа профессионалов своего дела. Обычно состоит не более чем из десятка бойцов и имеет перед собой четкие цели и задачи. Например, спецназ полиции Федерации, взвод Абсолюта, десант Консорциума.

Урон: 3 | **Ранения:** 3 | **Ходы:** 3

Соло: Этот противник предпочитает действовать в одиночку, и оттого особенно опасен. Зачастую в этой роли выступают профессионалы высокого класса, а также уникальные представители технопарка Машины.

Урон: 3 | **Ранения:** 4 | **Ходы:** 4

Смешанный: Ты можешь совместить в одном столкновении несколько типов противников. Например, если ты хочешь сделать банду отмороzków, у которой будет выдающийся главарь, сделай **банду** и **соло**. Они будут действовать сообща, но это будут разные противники.

После того, как выбран шаблон, ты должен определиться с ходами. Список примерных ходов ты найдёшь дальше в этом разделе, и ты можешь придумывать собственные ходы.

Ты можешь перекидывать значения между характеристиками так, как считаешь нужным, но постарайся не опускать их значение ниже 2.

Например, твоя банда может иметь такие характеристики: Урон 3, Ранения 3, Ходы 2, если ты считаешь, что они известны своей жестокостью и отменными боевыми качествами.

ХОДЫ ПРОТИВНИКОВ

- **Агент:** Если противника атакует сразу несколько персонажей, каждая результативная (то есть причинившая агенту урон) атака также наносит 1 урон одному из атакующих.
- **Аура:** Когда персонаж напрямую действует против этого противника, он бросает три кубика вместо двух и выбирает два с наилучшими результатами.
- **Броня X:** Противник имеет Защиту X. X может быть равно числу от 1 до 5.
- **Гигант:** Противник превосходит человека в росте, весе и физической силе. Он всегда выигрывает в прямом силовом соревновании и может расшвыривать людей как котят.
- **Двое на одного:** Противник наносит +1 урона, когда атакует цель меньшей численности.
- **Девастатор:** Когда персонаж получает результат 6—, его Защита понижается на 1 до конца боя.
- **Засада:** Противник всегда атакует из засады, поэтому персонажи должны игнорировать угрозу первым действием или тут же получают урон.
- **Контратака:** Персонаж, атакующий этого противника, всегда получает от него ответную атаку.
- **Машина:** Противник является дроном Машины, поэтому прошёл полную переделку. Теперь это больше робот, нежели живое существо. Дрон получает следующие свойства:
 - **Единый разум:** Если тебя видит один дрон, тебя видят все дроны.
 - **Фанатик:** Дрон не может обратиться в бегство и до конца выполняет поставленную задачу.
 - **Машина:** Дрон игнорирует весь урон от одной атаки, полученной во время сражения. Какой — решает Ведущий.
- **Огонь на подавление:** Цель вынуждена игнорировать угрозу при попытке хоть как-то действовать или получит урон от плотного огня.
- **Особо опасен:** Этот противник настолько опасен, что Ведущий может использовать жёсткий ход даже тогда, когда персонаж получает результат 7—9.
- **Подручные средства:** Любители часто не имеют нормального оружия, поэтому пользуются тем, что попадает под руку. Это и хорошо, и плохо — такой противник всегда вооружён, но наносит только половину (округление вниз, минимум 1) урона цели в броне.
- **Потрошитель:** Противник одержим жаждой убийства, поэтому будет атаковать свою жертву до тех пор, пока не убьёт её. Если это ставит его самого в опасное положение, он может не обратить на это внимание.
- **Разделяй и властвуй:** Один раз за бой персонаж, получивший результат 7—9 вместо этого получает результат 6—.
- **Repo X:** Урон противника увеличивается на X. X может быть равно числу от 1 до 3.
- **Скрытный:** Пока противник не начал действовать, его практически невозможно обнаружить без применения сканера.
- **Телохранитель:** Пока этот противник в строю, его подзащитный не может быть атакован.
- **Трусливый:** Как только противник понимает, что у него нет шансов победить, он обращается в бегство.
- **Фанатик:** Фанатики очень опасны, так как готовы на все ради достижения цели. Например, такой противник не ведает страха.
- **Энергетический щит:** Противник полностью игнорирует первое ранение, полученное в бою.



ПОЛИЦЕЙСКИЙ СПЕЦНАЗ

УРОН 3 | ЗАЩИТА 2 | РАНЕНИЯ 3

Любая уважающая себя власть очень сильно печётся о безопасности собственных граждан. Когда дело доходит до вооружённых столкновений на улицах города, не удивляйся, если в самое ближайшее время на подмогу силам правопорядка прибудет эффективный обученный спецназ.

группа, огонь на подавление

КРИМИНАЛЬНЫЕ БОЕВИКИ

УРОН 4 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 3

Группа отставных военных, которым не нашлось места в мирной жизни. Теперь они работают на криминальную группировку и решают чужие проблемы, обычно наименее приятным для жертвы способом.

группа, двое на одного

УЛИЧНАЯ БАНДА

УРОН 2 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 4

При виде серьёзной опасности разбегаются кто куда, но пока чувствуют за собой силу, эти шака-

лы готовы растерзать любого, у кого есть при себе хоть что-то ценное. Такие банды населяют нищие районы больших промышленных городов и преимущественно состоят из тех, кто не пошёл работать на завод.

банда, двое на одного, трусливые

ДЕСАНТНЫЙ ОТРЯД

УРОН 3 | ЗАЩИТА 2 | РАНЕНИЯ 3

Закованные в тяжелую броню ребята проламывают обшивку корабля и проникают в его нутро, вырезая всех, кто способен оказать им хоть какое-то сопротивление. Забавно, но и пиратские десантные группы, и Имперские мародеры, и даже федеративные штурмовики действуют абсолютно одинаково.

группа, девастатор, контратака

КИЛЛЕР

УРОН 4 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 2

Если за твою голову назначена награда, скорее всего именно такой «специалист» возьмётся за её получение. А если он займётся этим, ты вряд ли выживешь. Настоящий киллер делает только один выстрел, но этого достаточно, чтобы жертва перестала причинять хоть какие-то неудобства.

соло, засада, особо опасен, скрытный

БРЕТЕР

УРОН 3 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 3

Зачастую аристократы не желают оказаться замешанными в прямом устранении соперника, и тогда на помощь приходит наёмник особого толка — бретер. Его задача вызвать цель на дуэль по всем правилам чести, а затем уничтожить, растоптав его репутацию или, если получится, забрав его жизнь.

соло, контратака, энергетический щит

СПЕЦИАЛЬНЫЙ АГЕНТ

УРОН 2 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 3

Существует много организаций, которые используют подобных высококвалифицированных одинок. Это оперативники ИНТРАКОРП под прикрытием, цензоры, Имперские аудиторы и просто агенты корпоративных служб безопасности.

соло, агент, скрытный

ХИЩНИК

УРОН 3 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 3

Некоторые планеты весьма опасны, так как населены агрессивной флорой и фауной. Оказавшись вдали от цивилизации без специального снаряжения можно легко стать добычей какого-нибудь анхилского скалозуба или шакарского сетчатого червя. А то и стаи белых волков с Соллы.

группа или соло, двое на одного, засада

СТОРОЖЕВОЙ РОБОТ

УРОН 4 | ЗАЩИТА 2 | РАНЕНИЯ 4

Хотя создание искусственного интеллекта запрещено, функциональные роботы существуют. Они не имеют сознания, только программу. Часто такие роботы используются для охраны и патрулирования запретной территории.

соло, огонь на подавление, фанатик

ПСИХО

УРОН 4 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 3

Агрессивная часть населения Пандоры, которая отрицает цивилизацию. Они дикие, кровожадные, их общество уважает исключительно закон сильного. Именно из-за огромного числа банд психо высадки на Пандору признаны чрезвычайно опасными.

банда, двое на одного, фанатик

ОТРЯД НАЁМНИКОВ

УРОН 3 | ЗАЩИТА 1 | РАНЕНИЯ 3

Группа специалистов по решению чужих проблем максимально быстрым и эффективным способом, дорого, но эффективно — именно такого кредо стоит ожидать от такой группы наёмников.

группа, особо опасен

КИБОРГ

УРОН 3 | ЗАЩИТА 2 | РАНЕНИЯ 4

На Тао каждый такой боец — настоящая машина смерти, действующая в строгом соответствии с кодексом чести своего синдиката. Но в любом случае, схватка с киборгом — это достойное противостояние для любого.

соло, контратака, особо опасен, фанатик

ПИРАНЬЯ



УРОН 3 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 2

Базовая модель дрона, предназначена для ближнего боя, десантных операций на борту космических кораблей и захвата населения, пригодного к ассимиляции. Пираньи атакуют группой, набрасываясь на цель и разрубая ее своими плазменными клинками.

группа, машина, двое на одного

РАМ

УРОН 4 | ЗАЩИТА 2 | РАНЕНИЯ 4

Тяжелый дрон с высокими защитными свойствами. Рам является основным боевым дроном, и их количество среди нападающих всегда самое высокое. Вооружены как дальнобойным оружием, так и тяжёлыми сервоприводами, с помощью которых рамы разрывают броню целей в ближнем бою.

группа, машина, девастатор

ИЧИДО



УРОН 4 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 2

Ичидо малочисленны, но при этом часто сопровождают группы пираний или рамов. В бою стремятся в первую очередь поразить наиболее слабозащищенную цель, используя для этого так называемое «гравитационное копье» — крайне эффективное дальнобойное оружие.

соло, машина, разделяй и властвуй

ЛОК

УРОН 2 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 2

Шпион Машины. Лок неотличим от человека. В задачу лока входит интеграция в общество, а также скрытое устранение наиболее опасных для Машины представителей населения. Лок может жить жизнью диковского и нелюдимого человека много лет, прежде чем приступит к выполнению своей задачи.

соло, машина, особо опасен, скрытный

СЕРВОДИСК

УРОН 2 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 6

Рой мелких летающих дисков, кружащих на огромной скорости по полю боя. Из-за своего размера их крайне сложно уничтожить, а их монолезвия наносят неприятные порезы. Примечание: указаны ранения всей орды.

банда, машина, девастатор

ОКТОПОД

УРОН 4 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 4

Штурмовая батарея Машины, осуществляющая поддержку наземным войскам. Задача этого металлического осьминога — уничтожение любой военной техники или укреплений противника с помощью осадного гравитационного оружия.

соло, машина, гигант

ПИРАТСКИЙ РЕЙДЕР

УРОН 3 | ЗАЩИТА 2 | РАНЕНИЯ 3

Устаревший, списанный, латанный кусок железа, набитый отъявленными головорезами — вот типичная картина, которая предстаёт перед зрителем, когда на сцену выходит фрегат под «черным флагом». Полет на таком «корыте» сам по себе опасное занятие, но пиратам обычно не из чего выбирать.

ПАТРУЛЬНЫЙ КОРВЕТ

УРОН 4 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 3

Небольшой, лёгкий, манёвренный корабль, отличающийся дешевизной и неприхотливостью. Используется повсеместно в качестве разведчиков, курьеров и лёгкой военной поддержки, особенно в охране космического пространства вокруг планет. Обычно действуют звеном в три-пять единиц.

ВОЛЬНЫЙ ТОРГОВЕЦ

УРОН 2 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 4

Самый распространённый транспорт среди частных торговцев, а потому частая жертва пиратов. Капитаны таких кораблей всегда стоят перед выбором — серьёзное вооружение и защита против грабежа или же большой объем груза и высокая доходность. Большинство выбирают второй вариант.

ВОЕННЫЙ КРЕЙСЕР

УРОН 3 | ЗАЩИТА 2 | РАНЕНИЯ 3

Лёгкий крейсер — максимум, что может позволить себе корпорация, не готовая идти на серьёзные конфронтации с властью. Однако ресурсы, которыми располагают корпорации, позволяют им оборудовать корабли по последнему слову техники, делая их пусть мелкими, но чрезвычайно опасными.

ПОТРОШИТЕЛЬ

УРОН 4 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 2

Основной ударный корабль Машины — мелкий, манёвренный паразит, атакующий в группах. Во время вторжения обеспечивают защиту крупным кораблям, а также выводят из строя крупные корабли противника. После захвата системы, высаживаются на планету в качестве наземных сил вторжения.

БАРРАКУДА

УРОН 3 | ЗАЩИТА 0 | РАНЕНИЯ 3

Мелкий, но необычайно агрессивный корабль, в войсках Машины находящийся где-то между бомбардировщиком и штурмовиком. Единственное отличие — барракуды склонны к самоубийственным атакам, превращаясь в разумный и крайне опасный снаряд.

